
NUEVA
■ NÚMERO #01 ■ PRECIO 425 PTAS - 2,55 € www.mcediciones.es
DC
MAGAZINE
TODO DREAMCAST MC
READY 2 RUMBLE
Tiembla tyson
POWER STONE
El beat'em up más divertido
UEFA STRIKER
Goles son amores
DE PC A DC
Conversiones en dos semanas
Soul Calibur
Posiblemente el mejor juego del mundo
8 414090 213240
00001



Editorial

DC-M

Nº1 • 31 Enero 2000
Edita MC Ediciones



Redacción
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

Staff
Coordinación de Edición: **Xavi Sancho**
dc@mcediciones.es
Dirección Técnica y Maquetación: **Josep Lorente**
Cine y Música: **Nacho Puertas**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Angela Anessi, Juan Manuel Freire, Aitor Didi, Ángel Urtubi, Ruth Marriott, Anna Tuca, Nacho Puertas, Charlotte Bates, Joan Josep Musarra, Raquel García, Eugènia De La Torriente, Marc Prades, Eva María Cegrí, Joan Font, Caterina Barjau, Carlos Robles.**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Jefa de Publicidad: **Montserrat Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

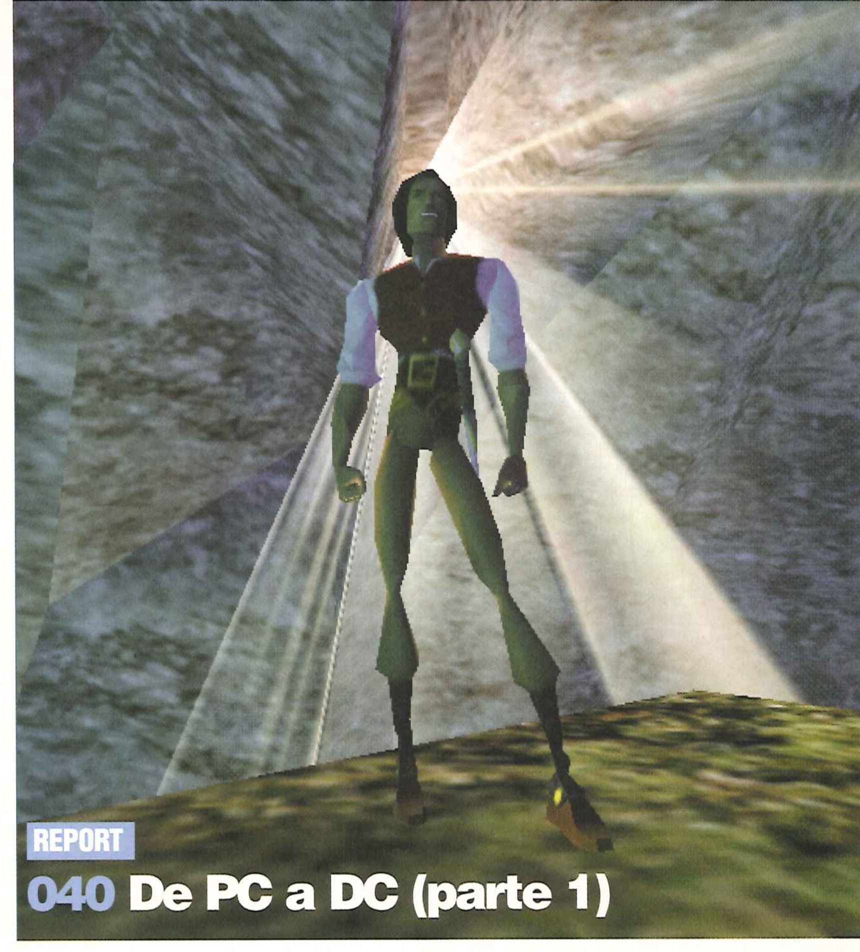
Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires Tel. 301 24 64
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delagación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones

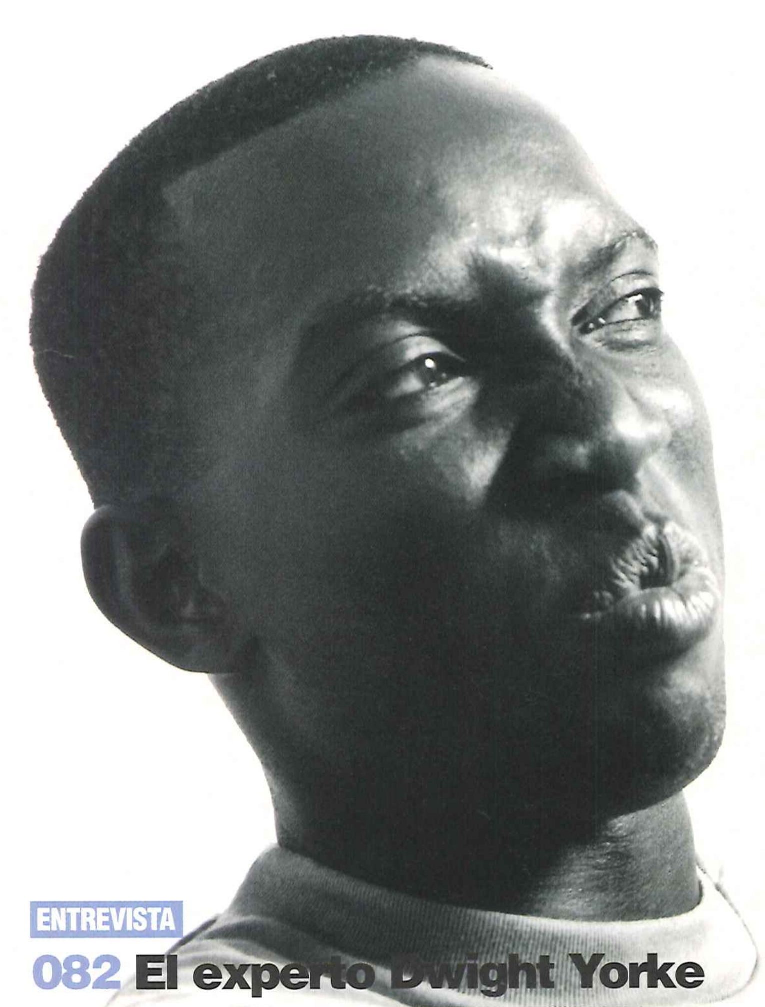
Bienvenidos...

Nueva máquina, nueva revista. Aquí estamos, el primer número de DC Magazine está en la calle y nosotros ya podemos volver a dormir más de cuatro horas diarias, ya podemos intentar recuperar a nuestras parejas y a nuestras madres. Ya podemos volver a tener vida social. Pero por poco, pues el mes que viene nos toca volver. Porque esto no para. Y es que la ciencia avanza que es una barbaridad y para cofirmarlo aquí está la nueva máquina de Sega, la consola más potente jamás creada, 128 bits, conexión a internet, juego online y un catálogo de juegos que hace parecer a los otros sistemas una versión televisiva del Monopoly. Dreamcast es la mejor consola jamás lanzada al mercado y, claro, nosotros nos vemos con la obligación de ser la mejor revista, sino habría aquí una disfunción bastante notable. Para ello hemos puesto en peligro todo lo antes mencionado. Pero ha valido la pena. Nos acercamos a tu kiosko con la voluntad de ofrecerte informaciones detalladas, reviews de confianza, avances y reportajes sobre todo lo que es el mundo Dreamcast. Somos independientes y sabemos de qué hablamos. Somos los mejores porque nuestras abuelas siempre nos lo han dicho.
Para empezar, *Soul Calibur*. El juego más brillante de la historia da el pistoletazo de salida a lo que esperamos sea un viaje largo y fructífero. Pero no nos vamos a quedar aquí. En los próximos meses te informaremos sobre una serie de títulos que van a hacer tu vida más agradable, títulos que van a marcar un antes y un después en el mundo de los videojuegos. En el 2000 *Metropolis Street Racer*, *Shenmue* o *Shadowman* llegarán con la voluntad de explorar al máximo la capacidad de Dreamcast y nosotros les seguiremos para explorarles a ellos al máximo. Aquí estamos, quédate con nosotros. Será divertido.





REPORT
040 De PC a DC (parte 1)



ENTREVISTA
082 El experto Dwight Yorke

Contenido #01



032 **Power Stone**



048 **Tokyo Game Show**



078 **Bar Sonic**

En portada

DC-M
Noticias

DC-ANÁLISIS
Reviews a go go

DC-REPORT
Radiografías

DC-AVANCE
Pronto en tu salón

DC-GUÍA
Cirugia Dreamcast

MUNDO DC
Todo Dreamcast

Habituales

Sega Europa y Reebok convocan la Sonic European Speed Challenge

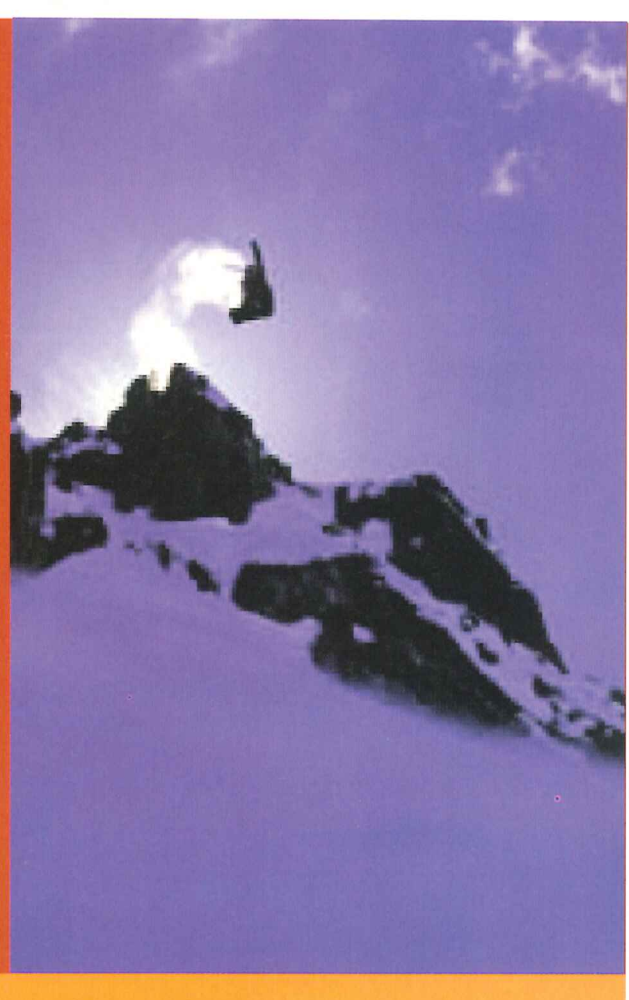
A partir del pasado uno de diciembre y hasta el próximo catorce de enero, Sega y Reebok convocan el concurso Sonic para jugadores europeos. Desde tu casa enséñales a los habitantes de las Islas Feroe, a los de San Marino y a los galeses lo que eres capaz de hacer con Sonic. Recupera sus Reebok y gana una consola, dos mandos, una tele y material Reebok por valor de más de doscientas mil pesetas. Corre.

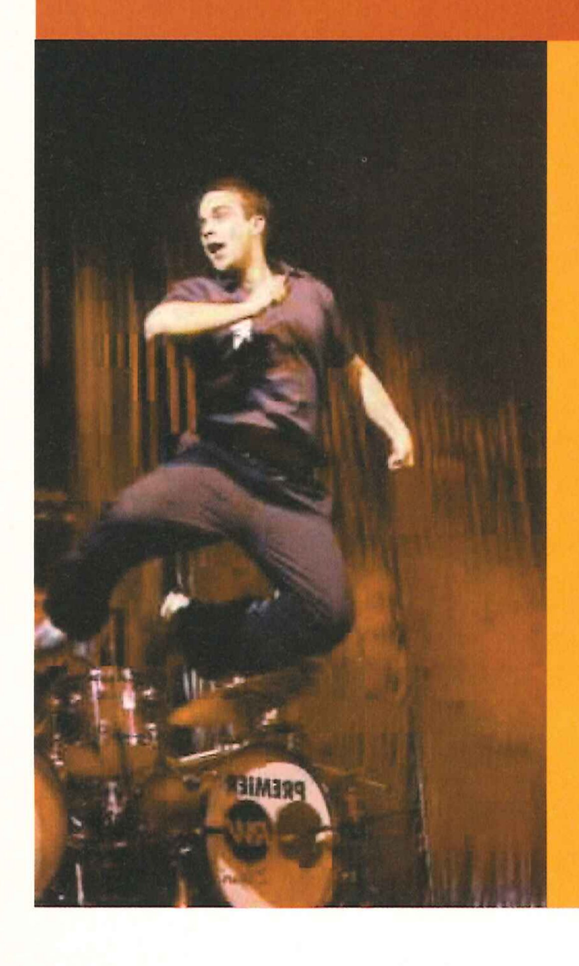
Y es que el malo del Dr. Robotnik ha robado las zapatillas de nuestro erizo azul. Y, claro, el chico las quiere recuperar. Al parecer, tan preciado objeto se encuentra en la Costa Emerald. Ante todo, debes descargar un circuito siguiendo las siguientes instrucciones:
Haz click en el botón download para descargar el archivo Sonic European Speed Challenge. Vas a necesitar 68 bloques de memoria en la unidad VM y, sobre todo, comprueba que utilizas la misma en la que guardas los archivos de Sonic.
Aviso: Este minijuego no funcionará si en la VM ya está guardado otro juego. Además, no podrás jugar a la versión original de Costa Emerald mientras tu VM contenga este juego.
Vuelve al juego y juega en el modo Adventure con Sonic.
Ves a la entrada de Costa Esmeralda y toca la bandera Start. Verás un cron-ometro en la parte inferior derecha y te trasladarás a Costa Esmeralda.
Después de jugar toca la bandera goal para parar el cronómetro. Automáticamente se grabará un archivo que se podrá cargar posteriormente.
Para intentarlo de nuevo, pulsa Start para pausar el juego y luego Y para reiniciar la partida. Carga el tiempo conseguido en la página web antes de intentarlo de nuevo si quieres conservar todos tus tiempos. Puedes ir comprobando regularmente tus tiempos y tu posición en la tabla. Recomendamos jugar e intentar mejorar con bastante regularidad, pues hay muchos jugadores y uno nunca se puede confiar, si no fijaos en lo que le pasa a nuestra selección de fútbol cada vez que va a un Mundial.
Esta es la lista de premios, para que se te haga la boca agua:
1er Premio: Trofeo, mueble demo Dreamcast (incluye consola, televisor y dos mandos de control) y ropa Reebok por valor de unas 1.000 libras (250.000 ptas. aprox.)
2º, 3º y 4º Puesto: Gold Sonic Disk y ropa Reebok por valor de 250 libras (60.000 ptas. aprox.)
5º - 10º Puesto: Diploma y ropa Reebok por valor de 50 libras (12.000 ptas. aprox.)
11º - 50º Puesto: Camiseta exclusiva Sonic Speed Challenge Reebok.

Snowboard de diseño

Coincidiendo con el próximo lanzamiento de *Snow Surfers*, Sega y la marca de ropa y accesorios deportivos Salomon han firmado un acuerdo de cooperación. Gracias a esto, los surfers del juego llevarán las nuevas colecciones Bonfire -división de ropa de snowboard de la compañía- y se lanzarán montaña abajo con las tablas que también comercializa la marca. Jimmy, el protagonista, va a tener el mejor guardarropa en cualquier sistema.

Sega y Salomon han decidido trabajar duro en este partnership, para así conseguir maximizar los resultados de su asociación. La marca de ropa deportiva es la primera en participar directamente en al lanzamiento de Dreamcast y Jean Luc Diard, CEO de Salomon y Bonfire Internatyional, cree que esto va a beneficiar mucho a la marca. "*Snow Surfers* posee los gráficos más realistas de todos los juegos de snowboarding que jamás hemos visto. Los clientes de Salomon y los jugadores de DC poseen el mismo espíritu competitivo y, además, Sega nos abre la posibilidad de acceder a un nuevo tipo de consumidor". Por su parte, Jean François Cecillon, CEO de Sega Europa cree que "este acuerdo muestra nuestro continuo compromiso por colaborar con firmas internacionales y desarrollar estrategias conjuntas que resulten beneficiosas para ambas partes. Salomon es el líder en el área de deportes de invierno y complementa el liderazgo de Sega en el sector de los vídeojuegos". En fin, que se trata de una asociación entre los mejores, como en el colegio, cuando los dos más guapos siempre salen juntos. Dos empresas líderes se juntan para que el invierno no se te haga tan duro. ¿Las estufas quién las patrocina? ■

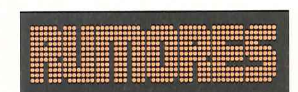




Robbie es único

La campaña de anuncios en televisión de Sega sigue cosechando éxitos. El último ha sido la llegada al número uno de las listas británicas del tema de Robbie Williams She's The One, que es el que acompaña al anuncio Buoy. O sea, el de los niños que le tiran piedras a la boya. Tanto éste como Shave -el de los barberos- cuantan con temas del ex componente de Take That (en Shave la canción es Let Me Entertain You), y no es que la hija de algún directivo de la compañía le haya dado la paliza papá para que salgan canciones de Robbie, sino que es una clara apuesta por uno de los artistas actualmente más populares en el Reino Unido. Menos mal que nadie ha decidido poner a un artista local para la versión española, ya que probablemente nos hubiera caído La Oreja De Van Gogh o alguna infamia del estilo.
El concepto de la campaña de Sega es diametralmente opuesto al de la creada para PlayStation, ya que aquí se intenta potenciar el sentimiento de sentirse parte de algo, de tener amigos con los que compartir ese algo -y tal vez por eso las bandas sonoras rebosan optimismo. En cambio, lo anuncios de la máquina de Sony provocan un sentimiento de soledad bastante desesperanzador y, además, la chica ésa tiene cabeza de peonza. ■





Rumor: La edición en Dreamcast de la secuela del clásico del crimen *Grand Theft Auto 2* (DMA Design) ha sufrido un retraso.
DC-M: Desafortunadamente, y muy a nuestro pesar, debemos confirmar este rumor: La edición no se producirá hasta el año que viene. ■

Rumor: Todavía con la resaca del éxito de *Sonic Adventure*, el Sonic Team ya se ha puesto a trabajar sobre una nueva versión del juego.
DC-M: Este rumor ha sido totalmente negado por Sega, ya que considerando que el Sonic Team está actualmente trabajando en *Phantasy Star Online*, *Chu Chu Rocket* y *Samba de Amigo*, parece poco probable que se queden los fines de semana para trabajar en la secuela de *Sonic Adventure*. De cualquier modo, otros rumores apuntan a que lo que sí va a ser creado es un spin off del juego protagonizado por alguno de los colegas de Sonic. Bueno, éste tampoco demasiado probable, si lo pensamos bien. ■

Rumor: Sega deja de editar hardware. Internet se ha visto colapsada con alarmantes informaciones refiriéndose a este rumor. Parece ser que la compañía está seriamente considerando la posibilidad de que Dreamcast sea su última creación de hardware.
DC-M: No. A pocos días del cierre de esta edición, aparecía en Internet y en algunos periódicos japoneses y americanos declaraciones de altos ejecutivos de la compañía negando los rumores antes mentados. Parece ser que las palabras del máximo responsable de Sega durante el Tokyo Game Show fueron malinterpretadas. Así pues, la compañía admite que es consciente de que el futuro está en Internet y en esa dirección va a encaminar sus mayores esfuerzos, pero también son conscientes de que se ha de crear un soporte de calidad y, por eso, no van a abandonar el mercado del hardware. ■

■ © Sega América

DREAMCAST CRECE

DVD PARA EL 2000

La disponibilidad de periféricos de DVD y Zip para DC promete incluso más poder para la ya super consola de Sega.

La respuesta de Sega a las ofertas multimedia de Sony fue desvelada durante el último Tokyo Game Show. Periféricos extra para hacer a la DC compatible con Digital Versatile Disc (DVD). Además, el fomato Zip de Iomega también aparecerá en el mercado el próximo año. Pero no te asustes, son sólo opcionales y no representan ninguna amenaza para los que deseen quedarse con su 32X. Sega sabe que no puede tentar a la suerte tan pronto.

Zip es ya un estándar internacional para PC y Mac. Se trata de un floppy disc de mayor tamaño y velocidad. Es capaz de almacenar más de 100mb de datos, lo que significca, aproximadamente, una décima parte de un GD Rom, pero con la posibilidad de introducir información en él. El zip para DC vendrá equipado con otro estándar de PC, el USB (Universal Serial Bus). Este pequeño acrónimo es el que permite la conexión a DC de cualquier pequeño servicio como podrían ser impresoras y scanners.

De lo que menos se sabe es de la estrategia que va a seguir Sega con respecto al DVD. Lo único seguro es que permitirá la reproducción de películas, para así igualar las prestaciones del que vendrá con la PS2. La verdad es que sería una locura por parte de Sega el empezar a utilizar el DVD para almacenar datos, ya que lo único que haría sería dividir el mercado de DC en dos, confundiendo a los editores y alienando a parte del público. De cualquier modo, parece inevitable que el DVD -así como el Zip- van a ser una parte importante de DC en un futuro próximo. ■

> "Sería **una locura** por parte de Sega el empezar a **utilizar el DVD para almacenar datos**"



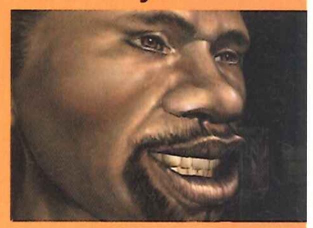
ALGUNAS NOTICIAS MEJOR NO LEERLAS, PERO...

RETRASO EN LA EDICIÓN DE SHENMUE

La gran esperanza blanca de Sega retrasa su edición en el mercado japonés hasta la primavera del 2000. En Europa no saldrá hasta finales del próximo año. Vaya.

El lanzamiento oficial del RPG épico, *Shenmue*, ha sido prospuesta hasta la primavera del 2000. Sega no ha comentado de forma oficial todavía nada, pero se cree que lo ambicioso del siseño -incluye cientos de personajes no jugables cada uno con una personalidad distinta- ha producido retrasos en el proceso de desarrollo. La fecha original de publicación era octubre de este año.

Mientras Sega no parece hasta ahora darle demasiada importancia a este retraso, la verdad es que esto puede ser un mazazo para las ventas de Dreamcast. En este punto el ritmo de ventas en Japón es estable, pero, sin duda, la edición de este juego hubiera vuelto a disparar las cifras, tanto en Japón como más tarde en Europa, donde, según las últimas noticias, el juego no estará disponible hasta el próximo invierno.■



MÁS JUEGOS EN CAMINO

EL RETORNO DE RAGE

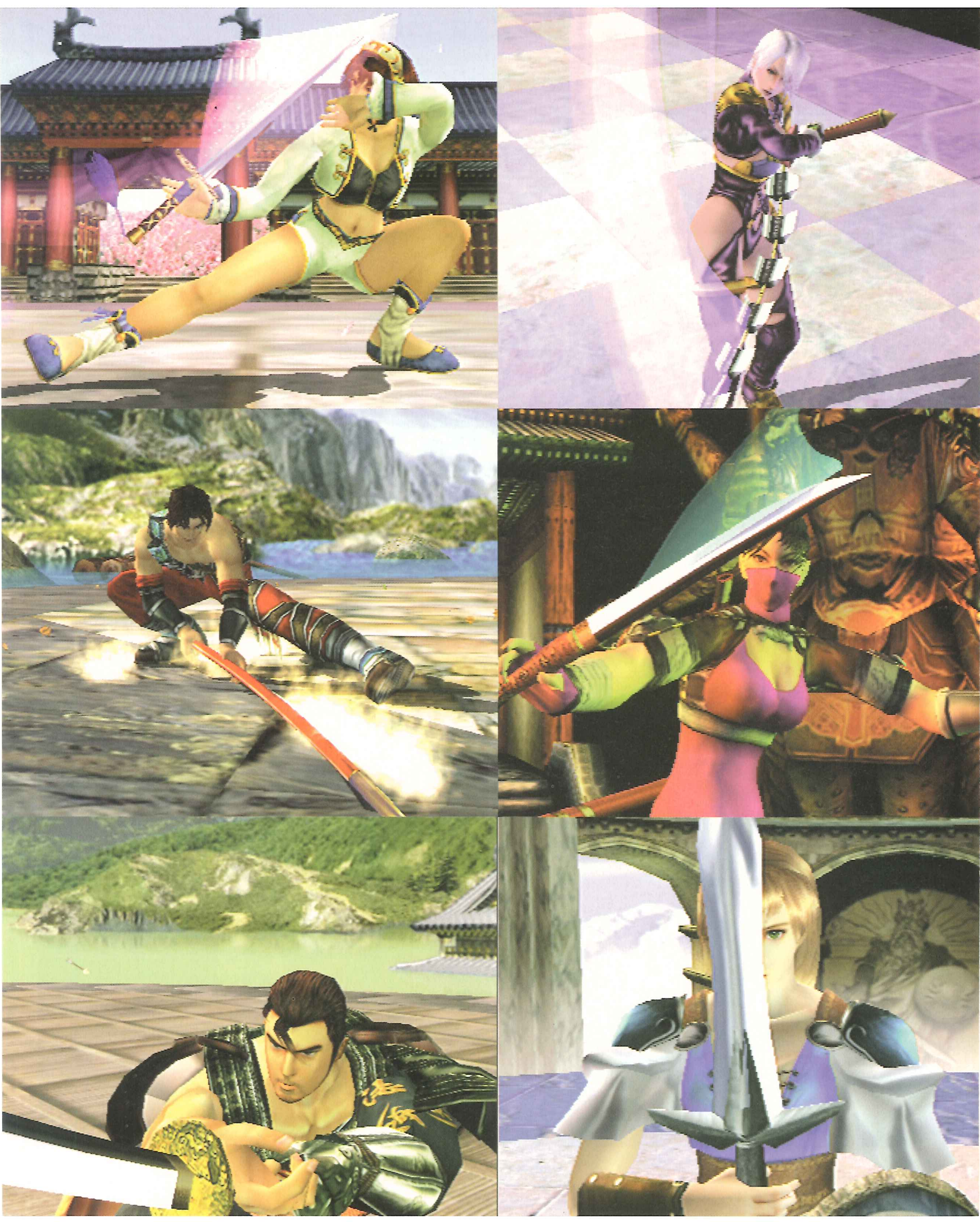
Los creadores de *Expendable* y de *Incoming* anuncian tres novedades más para DC.

Rage, el desarrollador británico, acaba de anunciar tres nuevos títulos para Dreamcast, de los cuales tenemos ya las primeras imágenes. El primero de ellos es *Midnight GT* (arriba-derecha), un juego urbano de conducción en el que los jugadores compiten en la Midnight League, que es una competición que transcurre por doce escenarios diferentes y en la que hay que luchar por los puntos y contra el crono. Este modo ofrece ocho coches diferentes, entre ellos los modelos 2WD, 4WD, RWD y FWD. Los dos modos arcade que el juego también ofrece contienen modelos como el Alfa Romeo Dardo, el Ferrari Módulo y el Honda Vivo. Por lo visto y por la informaciópn recibida, el juego parece una realmente interesante mezcla de *Ridge Racer* y *V-Rally*.

Además, Rage también está desarrollando la conversión de un juego de todo terreno titulado *Off Road* (centro), con un manejo ultrarrealista y con unos escenarios cuidados hasta el último detalle. En el juego se puede correr bien contra otros coches bien contra el tiempo a lo largo de una serie de pistas sucias e incómodas. Los vehículos son mejorables y convertibles y los modos van desde arcade a campeonato, pasando por contrarreloj. ¿Será esto lo que debería *Buggy Heat* haber sido? Tal vez.

Aparte de los juegos de conducción, Rage también está convirtiendo su título de estrategia para PC, *Hostile Waters* (abajo). Al igual que *Command And Conquer*, el juego te da el control sobre una flota de máquinas de guerra. Tanques, aviones, barcos, todo a tu disposición. Además, aquí eres tú mismo el que pilota las naves para destruir a unos dictadores que amenazabn la paz mundial. Ciertamente, ya era hora de que alguien le diera un poco más de profundidad a la línea arcade para Dreamcast. Las fechas de edición de estos tres juegos todavía están por confirmar.■







¿Qué pasa?

DC-M está comprometida a ofrecer las reseñas más honestas, precisas y completas que puedas encontrar en cualquier lugar, de cualquier manera.
Como es de esperar, aspiramos a emplear sólo los más experimentados, sesudos y mejor vestidos críticos del país (bueno, quizá deban olvidar lo último). Siendo casi el Siglo 21 y vosotros gente inteligente, puntuamos de cero a diez, porque es el sistema de puntuación más claro y justo que conocemos. Y, como la mitad de camino entre nada y diez es cinco, este cinco es la nota de aprobado. No significa que un juego no interese por obtener sólo un cinco, sino que, bueno, es un aprobadillo. Pero éste que váis a leer es un diez, y porque no hay más.

EN PORTADA

Soul Calibur

Namco nos acerca su mejor creación hasta la fecha, *Soul Calibur*. El mejor juego del mundo llega este mes y nosotros lo celebramos así.

No cabe la menor duda de que, al menos la mitad del éxito de la PlayStation, se debe a la participación de Namco en la programación de sus juegos: *Tekken* y sus dos continuaciones (que pronto serán tres, con *Tekken Tag Tournament*), *Time Crisis, Air Combat* y sus dos continuaciones, los dos *Point Blank*... por eso, cuando nos enteramos de que Namco programaría en exclusiva la conversión de la recreativa *Soul Calibur* para Dreamcast, casi nos da un patatús. *Soul Calibur* es el debut de la compañía en Dreamcast, y si éste es su primer juego a 128 bits, te puedes imaginar lo que se avecina.

Se trata de la continuación de *Soul Blade*, de PlayStation, que a su vez era la conversión de otra recreativa, *Soul*

- Editor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas
- Fecha de edición: Ya a la venta
- Jugadores: Uno o dos
- Extras: Rumble pack, opción de 60hz
- **A favor:** Inmejorable aspecto, una larga vida, un surtido de modos y opciones enorme
- **En contra:** Si alguien te dice que tiene algo malo, te está mintiendo



Edge. La soul edge es la espada protagonista de la historia, una hoja mágica capaz de absorber las almas de sus adversarios. La espada también es en realidad quien ha elegido a sus portadores a lo largo de los tiempos, quienes se volvieron oscuros y siniestros. Además, la soul edge parece crear adicción a estos portadores, de manera que quienes algún día la empuñaron la buscan con insistencia y, quienes han oído hablar de ella, desean conseguirla por encima de todo. De este modo, todos los personajes de la historia tienen una sola cosa en común: el deseo de hacerse con la soul edge.

Al principio del juego verás que uno de los personajes disponibles se llama Nightmare, y es el portador de la soul edge. La forma de luchar de Nightmare te recordará inevitablemente a Siegfried, de *Soul Blade*. Después, cuando te pases el modo arcade de *Soul Calibur* con Nightmare, descubrirás el porqué: Nightmare es el ser en el que Siegfried se convirtió al hacerse con la espada al final del primer juego. Cuando acabes el modo arcade con este personaje, la espada se luchará contra él y Nightmare volverá a convertirse en Siegfried, uno de los personajes ocultos.

De la misma forma, reaparecen aquí muchos de los luchadores originales del primer juego, como Xiangua, el temible Voldo, la dulce Sophitia o la viperina Taki. Y atención, porque hay un «personaje invitado» de *Tekken*: ¡el señor Yoshimitsu! Bueno, en realidad, el primer Yoshimitsu de una saga de luchadores que adquirieron el mismo nombre hasta la actualidad, en *Tekken 3*.

Los gráficos de *Soul Calibur* son inmejorables. Los escenarios están diseñados 100% en 3D, sin fondos planos ni zonas oscuras, sin nieblas, sin fallos. Todos los rings son limitados, como algunos de los de *Virtua Fighter 3tb*, de manera que en más de una ocasión ganarás o perderás debido a un «out of the ring». Unos rings están sobre agua, otros en las nubes... uno de nuestros preferidos es el de Yoshimitsu: una balsa de madera que se deja llevar por la corriente en un entramado de ríos subterráneos. Una pasada.

Y qué decir de los personajes. Por muchos detalles que te diésemos, jamás seríamos capaces de reproducir con palabras su perfección. Caras con ojos que se mueven, bocas que se abren, dientes, labios, pelo, dedos independientes en las manos, costuras en la ropa, pliegues de tela que ondean con el viento... son *reales*, superiores a todo lo que jamás hayas imaginado. Aunque *Soul*

"Aunque *Soul Calibur* sólo contase con el modo historia y con un solo personaje, sería **el mejor juego de lucha** de todos los tiempos, por no decir **el mejor juego de todos los tiempos**"

En guardia

Como antes decíamos, el sistema de control de *Soul Calibur* es fantástico, pero no sólo para pegar, sino también para cubrirse de los ataques del adversario. Como en los mejores juegos de lucha, puedes cubrirte de golpes altos o bajos, y también puedes esquivar ataques moviéndote lateralmente. La novedad es que, además de esto, puedes «devolver» los golpes. Si pulsas el botón de defensa en el preciso instante en el que tu adversario ataca, las armas de ambos chocarán entre sí y tu enemigo quedará aturdido durante unas décimas de segundo, tiempo suficiente para devolverle el mamporro que quería darte. Esta posibilidad de devolver los golpes con el botón de defensa es complicada de dominar, pero resulta mucho más efectiva que limitarse a mantener el botón de cubrirse pulsado durante todo el tiempo. De hecho, si haces esto, tarde o temprano tu adversario encontrará una forma de alcanzarte. Recuerda que siempre hay algunos ataques imbloqueables...









"**Los gráficos de *Soul Calibur* son inmejorables**. Los escenarios están diseñados 100% en 3D, sin fondos planos ni zonas oscuras, sin nieblas, sin fallos."



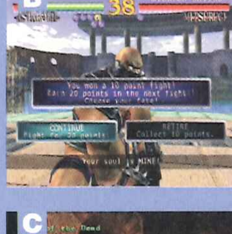


01 El hacha de Rock pesa una barbaridad, pero no veas qué bien viene para partir la carne...
02 Cuando Nightmare golpea el suelo con su espada, tarda unas décimas de segundo en volver a levantarla, debido a su peso. Atízale entonces.

El modo Historia

¿Quieres hacerte con la soul edge? Pues tendrás que trabajártelo. Recorre el mundo entero a través de infinidad de combates, todos diferentes. En cada ocasión encontrarás un problema diferente: que te hundes en el suelo, que tu adversario aumenta poco a poco su nivel de vida, que debes enfrentarte con más de un adversario sin descanso... durante tus viajes, deberás comprar los pergaminos que te darán acceso a los otros modos, trajes, escenarios y opciones.











A Aunque lo parezca no es La Isla Del Tesoro **B** ¿Ves la opción retirarse? Pues presiona rápido **C** Mira mama, ¡sin cabeza! **D** Sergei Bubka hace su aparición en *Soul Calibur* **E** El primero que recibe 16 golpes pierde y se queda sin chati.













Calibur sólo contase con el modo historia y con un solo personaje, sería el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Por no decir "el mejor juego de todos los tiempos", a secas, porque en nuestra opinión lo es.

Los movimientos y el sistema de control son una de las mayores virtudes de *Soul Calibur,* si es que es posible destacar alguna por encima de las demás. Cuando dejes de babear por los gráficos y el nivel de detalle de los personajes, empezarás a ver que los luchadores efectivamente hacen lo que tú quieres que hagan cuando pulsas los botones del mando. Como en *Soul Blade,* los botones de ataque son tres y el cuarto es para cubrirse. Uno de los botones de ataque es para las patadas, otro para los golpes con el arma rápidos y otro para los

01 Taki es difícil de utilizar bien, pero sus golpes especiales son tremendos.
02 Cervantes, portador de la soul edge en *Soul Blade,* se enfrenta a Inferno, el cuerpo ígneo dominado por la propia soul edge.
03 Las estelas que las armas dejan en el aire te ayudan a ver con claridad cada movimiento.

"El surtido de golpes, **llaves y ataques especiales** es enorme"

"Tendrás que **superar el modo arcade** con todos los personajes disponibles desde el principio para **acceder a todos los luchadores secretos**, hasta hacerte con Inferno"

golpes con el arma fuertes, más lentos. Combinando las direcciones con los botones de ataque, obtendrás «golpes bajos con fuerza», «golpes rápidos con salto», «patadas voladoras», etc. Sí, ya sabemos lo que estás pensando: que así es en la mayoría de los juegos, pero cuando juegues a *Soul Calibur* entenderás a qué nos estamos refiriendo. Los golpes no podrían ser más intuitivos y fáciles de entender. El luchador hace «lo que sería lógico que hiciese si...», de forma que nunca te sorprende con algo que no es lo que querías.

Esto no quiere decir que haya pocos movimientos o que sean demasiado fáciles, ni mucho menos. El surtido de golpes, llaves, combos y ataques especiales es enorme, mayor que el de *Tekken 3*; lo que sucede es que son todos lógicos. Entenderás qué queremos decir a los cinco minutos de jugar, puedes estar seguro.

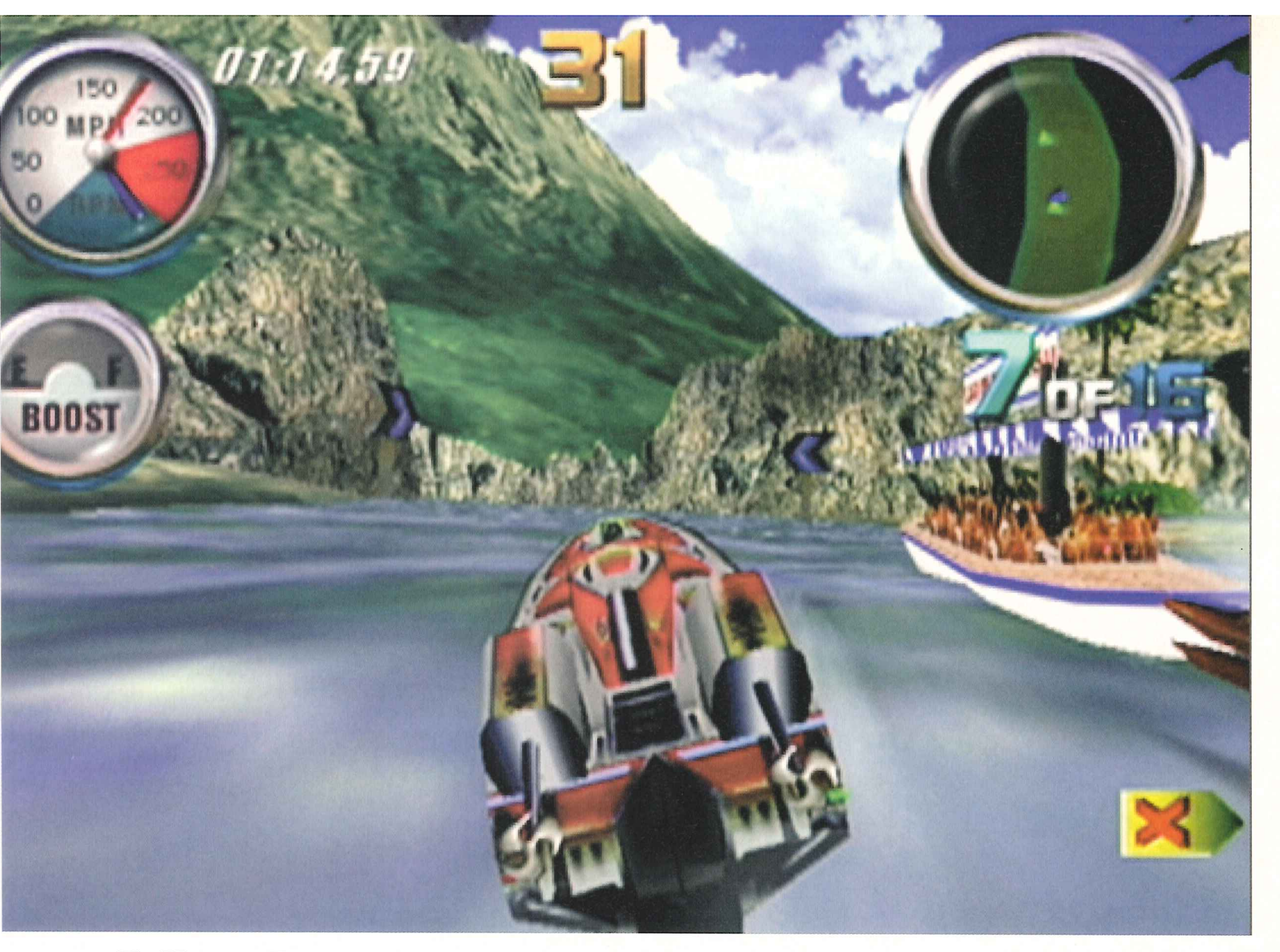
En cuanto al abanico de modos de juego, es enorme. Los dos principales, como suele pasar, son el arcade y el de aventura (aquí llamado «mission mode»). Tendrás que superar el modo arcade con todos los personajes disponibles desde el principio para acceder a todos los luchadores secretos, hasta hacerte con Inferno, el malo malísimo, capaz de imitar los movimientos de todos los luchadores como Dural en la serie *Virtua Fighter.* En el modo mission, en cambio, deberás superar una serie larguísima de pruebas a lo largo de un mapamundi enorme, como en *Soul Blade.* A medida que avances en este modo, accederás a nuevos escenarios, atuendos y modos de juego, como el theatre mode. Éste, a su vez, se compone de varios submodos, a cuál más fantástico: uno te permite ver a los personajes que quieras luchando entre sí; otro te permite acceder a los ficheros de cada personaje, a sus diálogos, a sus escenarios correspondientes, etc.; en otro podrás configurar la intro del juego a tu gusto (es la primera vez que un videojuego te deja modificar la intro); en otro podrás disfrutar de una demostración de artes marciales de cada personaje, en la que podrás manipular la cámara a tu gusto...

Soul Calibur es tan inmenso, tan perfecto, tan hermoso y tan jugable, que jamás te perdonarías no tenerlo. Es, sin lugar a dudas, el mejor juego de Dreamcast, el mejor juego de Namco, el mejor juego de lucha y, posiblemente, el mejor juego del mundo ■



Secretos

Todos los modos del juego se complementan entre sí. Si juegas en el modo mission, te encontrarás con toda suerte de personajes distintos en cada nivel, a los que deberás enfrentarte. Venciéndolos ganarás dinero, con el que comprarás pergaminos. Estos pergaminos te servirán para obtener trajes, escenarios, modos y opciones nuevas, fuera del modo mission. Para conseguir los personajes que te habrás encontrado en el modo mission, deberás pasarte el modo arcade con todos los personajes disponibles desde el principio. Y, después, pasándote el arcade con todos los personajes extras conseguidos, obtendrás el acceso al Edge Master (tu maestro) y a Inferno. Estos dos últimos son como Dural: en cada combate luchan con el arma y los movimientos de uno de los otros personajes del juego.



Hydro Thunder

Lanchas, rampas y rutas secretas. La receta perfecta de Midway para los racers acuáticos.

Cuando piensas en racers lo primero que se te vienen a la cabeza es *Tarmac*. Eso, a veces barro, a veces nieve, pero siempre en seco, como las tintorerías. Y es que las lanchas nunca salen en los primeros puestos de las listas sobre lo que la gente prefiere manejar en un videojuego. De hecho, ayer me llegó la lista por email y las pobres lanchas están un puesto por debajo de amas de casa y justo por encima de doctores mono, lo cual tal vez explique porque sólo hay un buen ejemplo de género para consola, el *Wave Race 64* para N64.

Así que Midway se mide con el reto en la conversión de este críticamente aclamado arcade, que, en forma, es un racer típico. Escoge lancha, escoge pista y a correr. De cuando en cuando verás un icono de propulsión, pasa por encima, presiona A y saldrás, claro, propulsado. Una vez hayas terminado las tres primeras pistas como mínimo en tercera posición (es fácil), podrás abrir las lanchas y pistas de nivel medio. Y cuando los termines, pues lo mismo con los de mayor dificultad. Luego algunos bonos por ahí. Y ya está. Éste es el juego.

Pero como no podemos acabar aquí, nos vemos con la obligación de advertirte de que éste es un arcade en el que no todo es ir dando vueltas a la mayor velocidad posible. Para empezar, debes saltar por rampas. Pero no simples e ínfimas rampas, aquí son enormes que te lanzan por encima de montañas y cañones. Y luego llegan las cascadas y los rápidos y... Pasan tantas cosas que a veces te olvidas que estás en una carrera.

En cuanto al manejo, *Hydro Thunder* es bueno que no impresionante. Real, no demasiado realista. Notas las olas y todo lo demás, cuando subes y cuando caes después de una rampa pareces el gordo de la clase saltando en bomba en la piscina del cole. De cualquier nodo, mientras el acercamiento a las leyes físicas de los peces es correcto, nunca se acerca a la grandiosidad de *Wave Racer*, ya que la pista o el estado del agua nunca condicionan tu pilotaje. Y, lo que es más importante, es sólo en las últimas tres pistas en donde realmente te planteas el pisar el freno en algún momento -la mayoría del tiempo te lo ▸

- Editor: Midway
- Desarrollador: Eurocom
- Precio: 8.490 Ptas.
- A la venta: Ya disponible
- Jugadores: Uno o Dos
- Extras: Rumble pack
- **A favor:** Diversión arcade a toda velocidad
- **En contra:** No tiene ni profundidad ni opciones

"En muchos aspectos, **más que un juego de carreras,** esto es un test de conducción"

¿Másopciones?

HydroThunder sufre amnesia y principio de Alzheiner...

Extrañamente, Midway no ha embellecido su conversión de Hydro Thunder con todo lo que normalmente encontrarías en un racer para consola. Sólo te dan lo básico, o sea el modo arcade. Y no hay lucha contra le crono, ni campeonato, ni nada que se le parezca. Es una pena, ya que añadir opciones le hubiera dado profundidad y longevidad al juego.











01 ¿Estás seguro que las lanchas pueden hacer esto?
02 Los paisajes apocalípticos dan el toque realista al juego.
03 Propulsores rojos, ¡galletas!

Placeres oscuros

La táctica clave en *Hydro Thunder* es la conocida como "encuentra las rutas secretas o acabarás sexto". Cada circuito tiene como mínimo un par. En ocasiones son como pasadizos escondidos tras cascadas (**A**), en otras están sutilmente disfrazadas de rampas, integradas en el paisaje (**B**). Estas furtivas rutas de escape añaden un poco de variedad a las rutas y les exigen un poco más a tus reflejos y a tu habilidad para conducir. Hay que avisar, también, de que algunas son sólo alcanzables usando la técnica del salto turbo (la solución en el próximo número). Ay, eso placeres ocultos, siempre son los mejores, ¿no?







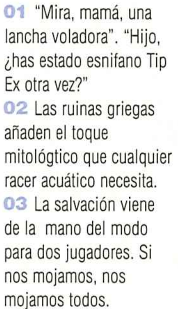












01 "Mira, mamá, una lancha voladora". "Hijo, ¿has estado esnifano Tip Ex otra vez?"
02 Las ruinas griegas añaden el toque mitológtico que cualquier racer acuático necesita.
03 La salvación viene de la mano del modo para dos jugadores. Si nos mojamos, nos mojamos todos.

► pasas con el dedo pegado al acelerador. La variación debe estar en otros sitios.

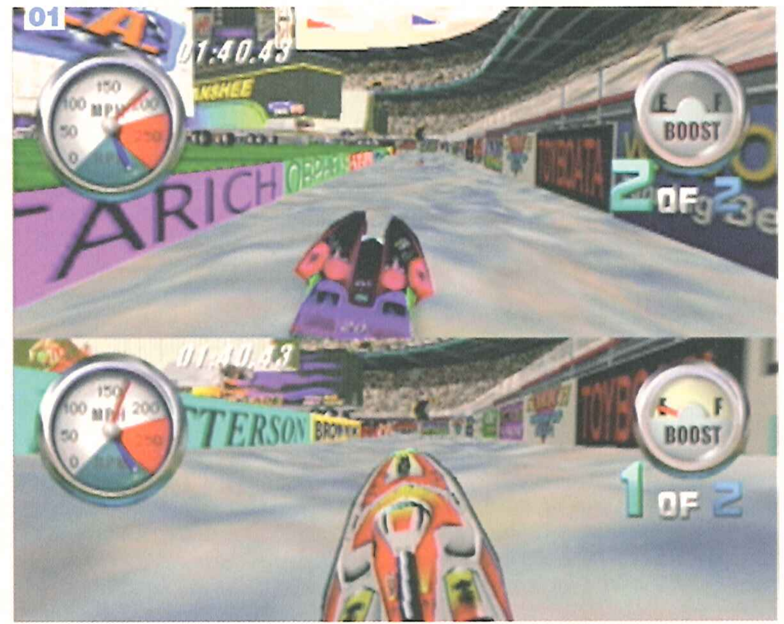
De hecho, en muchos aspectos más que un juego de carreras esto es un test de conducción. Las demás lanchas nunca te molestan demasiado y no se convierten casi nunca en un reto, sólo hay algún que otro objeto por el camino y, al final, casi todo se reduce a pillar los propulsores y a encontrar las rutas escondidas. Con las cosas en este estado, casi se llega al desastre y a la desesperación cuando colisionas on las otras lanchas, ya que no les puedes sacar de la pista. En vez de esto, lo que sucede es que tú desaceleras y tus rivales salen propulsados.
Pero, aunque hasta aquí parezca todo lo contrario, de algún modo *Hydro Thunder* es un juego divertido, a pesar de todas sus limitaciones. Los paisajes -van desde cañones a ruinas, pasando por Nueva York inundada- están perfectamente diseñados. Ciertamente Eurocom tiene un ojo puesto en Hollywood y sabe lo bueno que es colisionar con un helicóptero en medio de un salto o meterse en rutas escondidas al caer por una cascada (cada pista tiene un par de rutas secretas, así que vigila). Si estás preparado para aceptar los excesos de este juego y su simplísima aproximación al control de las lanchas, disfrutarás, ya que hay mucho donde saltar, muchos paisajes que admirar y muchas leyes físicas que obviar.
Ah sí, y luego tenemos la pantalla en dos para doble jugador. Esta opción te da una mejor aproximación a lo que es una carrera lancha contra lancha. Además, es mucho más competitivo y el hecho de que cada propulsor deasaparece cuando el primer jugador lo coge le da una emoción que en el modo de un jugador está casi reducida a llevar la Polaroyd y hacer fotos del paisaje.

En definitiva, es un buen juego a pesar de sus limitaciones. Sí, el realismo es casi nulo, la conducción es simple y no puedes volver atrás si no alcanzas una ruta secreta o un propulsor, lo que es un problema enorme, ya que en el segundo y tercer nivel perderse un propulsor te lleva inexorablemente al mayor de los fracasos y, con él, al tedio de las primeras pistas que debes repetir.
Pero sigue siendo un juego divertido. Las pistas son imaginativas, hay secretos que hallar y saltar por rampas hacia lo desconocido siempre hace gracia. Pero uno acaba con la sensación de que con un par de arreglos éste podría haber sido uno de los grandes éxitos de la temporada, mientras de esta forma es sólo un juego que debes comprar si siempre la pifias en los juegos y si te sientes con ganas de correr sin ton ni son y no te preocupan las imperfecciones.
Recomendable, pero con reservas, claro. ■

"La pantalla en dos para doble jugador te da una mejor aproximación a lo que es una carrera lancha contra lancha."



01 El jugador número dos ha ahorrado energía de propulsión. No es que sea catalán, es que parece ser que es una buena táctica.
02 Si hay que salir del agua para coger propulsores, se sale.
03 En Sellafield las autoridades siguen negando cualquier influencia de la central nuclear vecina en el deterioramiento del paisaje.







"Uno acaba con la sensación de que **con un par de arreglos éste podría haber sido uno de los grandes éxitos de la temporada**"



UEFA Striker

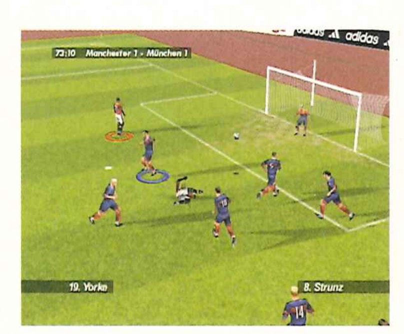
Algunas personas creen que el fútbol es una cuestión de vida o muerte. A mí esa actitud me decepciona mucho. Puedo asegurar que el fútbol es muchísimo más importante que eso."
Bill Shankly (ex-entrenador del Liverpool)

Desde aquellos maravillosos años del *Sensible Soccer* y del *Kick Off 2* hasta los más recientes, los dominados por el dúo *ISS Pro* y *FIFA*, los juegos de fútbol han sido tan populares como el juego en sí mismo. Para esto probablemente hay freudianas razones ocultas: Vivir tus sueños frustrados a través pequeños y poligonales jugadores de videojuego. Aunque, como ninguno aquí hemos leído La Interpretación De Los Sueños, creemos que simplemente se trata de que los simuladores de fútbol son fantásticamente divertidos.
Sea por lo que sea, los poseedores de una Dreamcast y una obsesión los domingos por la tarde ya se regocijan, ya que la última creación de las series Striker ha llegado para hacerles la vida más fácil, una vez ya abandonada la esperanza de que Cindy Crawford llame para preguntar si les apetece tener un hijo con ella.
Para mucha gente, el nirvana futbolístico sería una mezcla de las múltiples opciones de *FIFA* con la jugabilidad de *ISS Pro*. Gracias a Dios, UEFA se acerca bastante a hacer este sueño realidad. En términos de presentación, gana ya enteros al ignorar el estilo de feria de *FIFA* en favor de algo más sobrio. Más Estadio 2 que Canal +. El problema llega después, cuando te das cuanta de que no tiene ni la mitad de las opciones de *FIFA*, algunas de las cuales son muy superfluas (¿quién narices quiere cambiarle el corte de pelo a un jugador?), pero que siguen haciendo felices a los más plastas fans del juego.

Cortes de pelo aparte, y centrándonos en las opciones que realmente importan, UEFA da todo lo que queremos. La licencia del máximo organismo futbolístico europeo permite tener las tandas clasificatorias para la Eurocopa, así como la fase final (España nunca pierde con Chipre por muy mal que juegues). Las otras competiciones de alto nivel están todas allí, pero sutilmente variadas debido a que sus derechos pertenecen a otras compañías. Eso lleva ▸

- Editor: Infogrames
- Desarrollador: Rage
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Noviembre
- Jugadores: Uno o Dos
- Extras: VM, 60Hz
- **A favor:** Es un gran juego de fútbol, ¿que más queréis?¿sangre?
- **En contra:** La corta gama de movimientos. Malos cambios de juego

"Para mucha gente, el nirvana futbolístico sería una mezcla de las múltiples opciones de FIFA con la jugabilidad de ISS Pro. Gracias a Dios, UEFA se acerca bastante a hacer este sueño realidad".









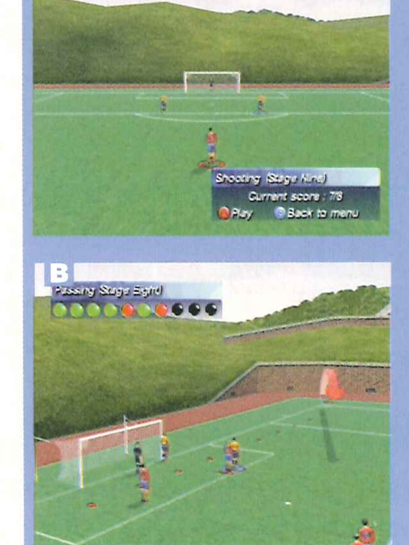
"Hay un sistema de edición bastante brillante que te permite **ponerle a cada club el nombre correcto** y hasta crear ocho clubs nuevos".



01 ¿Rivaldo pelirrojo, inglés y sacando de banda? Gracias a Dios te ofrecen una segunda opción: Paul Scholes. Éste sí.
02 Ryan Giggs ensaya coreografía por si algún día él también se casa con una spice girl.

Hombres entrenando

Hay cinco sesiones de prácticas con el fin de que te acostumbres a los controles. Cada vez que finalizas con éxito cada una de ellas, automáticamente se desbloquea una opción extra en el juego.

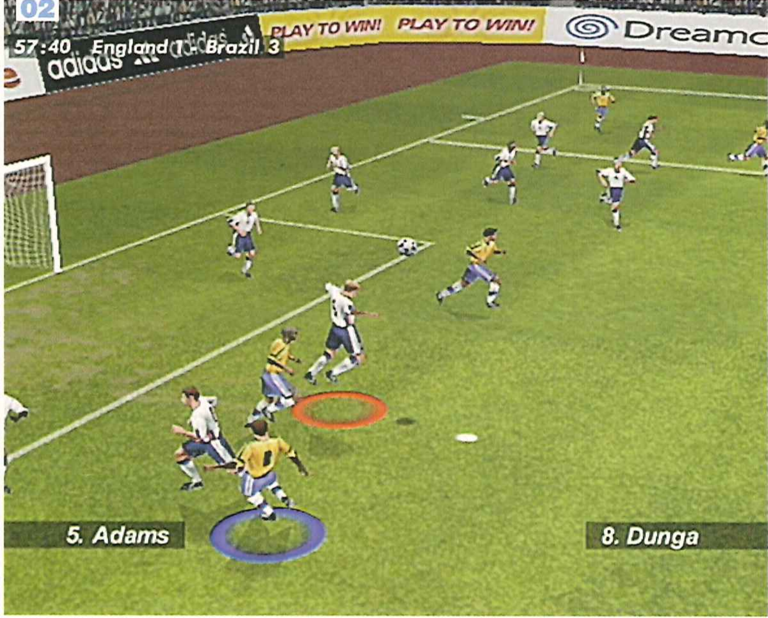




A Hay diez niveles diferentes en cada práctica y debes terminar como mínimo ocho. Consejo: En los de chutar intenta colocar el balón en la red que hay detrás de esos postes enormes. **B** Pase: Dale el balón a un compañero y que lo esconda. **C** Defensa: Saca el balón, no importa cómo.











Hombres entrenando-continuación



D En los penalties apunta a las zonas de la portería iluminadas y no se te ocurra hacer de Iván Rocha. **E** Dile al tonto de tu compañero que se aparte.

a que la Champions League sea el Euro Super Throfy y la Copa Intercontinental la Copa del Mundo, con peluca y bigote falso. También hay una opción de partido clásico, en el que puedes recrear gloriosos encuentros del pasado más reciente como la final de la Champions en Barcelona o el de España en Chipre (bueno, este no es muy glorioso).
Otro subterfugio que han debido utilizar los creadores del juego ha sido el cambiar ligeramente el nombre de los equipos (otra vez las licencias), así el Manchester United es sólo en Manchester y el Bayer de Munich es el Munchen. Siguiendo esta línea todos los equipos se llaman según el área de la que provienen, lo que está bien si eres el Barça, pero es más molesto si eres la Real Sociedad, perdón San Sebastián. Gracias a Dios, hay un sistema de edición bastante brillante que te permite ponerle a cada club el nombre correcto y hasta crear ocho clubs nuevos. También puedes hacer lo propio con los nombres de las jugadores, lo que tampoco es que sea vital, ya que el juego contiene los nombres reales. Tranquilos, no hay ningún David Blockham, ni ningún Javi De Pera

Hay un montón de opciones más, opciones que te permiten cambiar las tácticas, las alineaciones, la meteorología, la posición de la cámara y hasta la velocidad del juego. Una innovación única en UEFA es la barra de presión, sobre la cual se refleja la importancia del partido y que varía el tempo, el ambiente, el comportamiento de los jugadores y -lo más notable- la dureza del árbitro.
Aunque todos los detalles antes mencionados son tan importantes como el aire para los maniáticos del balón, se

01 Yorke y Cole acaban de ver a Liz Hurley entre el público
05 Adams intenta emular las genialidades de Spasic.

> "Hay un sistema de edición bastante brillante que te permite ponerle a cada club el nombre correcto y hasta crear ocho clubs nuevos".

PASE LARGO

DWIGHT YORKE

Pasa unas cuantas páginas y descubre qué piensa del juego el mejor delantero que ha dado Tobago en toda su historia.

PÁGINA 82 >

convierten en irrelevantes si la jugabilidad es mala. Aquí no debes preocuparte, ya que UEFA es brillante también en ese aspecto.

Su estilo, obviamente, tiene mucho que ver con la combinación de realismo y simplicidad de arcade del excelente *ISS Pro*. Se parece bastante, la verdad. Sinceramente, no es tan apurado como ISS, pero esto se debe básicamente al hecho de que el balón en los pases no va a tus compañeros directamente, como si tuvieran un imán en las botas. En vez de esto, el juego coloca en tus manos el que los pases sean buenos y que los jugadores reciban bien, lo que en ocasiones provoca situaciones patéticas en las que un jugador rodea una y otra vez el balón sin ser capaz de alcanzarlo. Pero tranquilo, una vez aprendes a recoger bien los pases, el juego gana en realismo.
El cambio de juego y el pase largo no funcionan tan bien como en el juego de Konami, aunque los pases cortos son una delicia. Por otra parte, el disparo es mucho mejor. Mientras en ISS los lanzamientos a portería se reducen a intentar colocarse en el área y darle fuerte, aquí hay mucha más libertad y puedes probar suerte desde diferentes puntos. Cuanto más tiempo mantengas el botón de disparo presionado, más fuerte será el disparo y hasta puedes añadir aftertouch. La verdad es que lleva un poco de tiempo el controlar la fuerza, pero una vez te acostumbras, la cosa está más que dominada y ya no envias balones a la Playa del Sardinero o al Manzanares.

> "Hay un sistema de edición bastante brillante que te permite ponerle a cada club el nombre correcto y hasta crear ocho clubs nuevos".

Otro punto en común con ISS es la falta de movimientos específicos, ya que ambos juegos utilizan un sistema en el que estos movimientos los realizan los jugadores automáticamente en ciertos lances del juego. Puedes pasar y darte la vuelta mil veces y pasará de tacón sólo un par y puedes cambiar de dirección muchas veces al encarar contrarios y sólo verás un par de bicicletas por temporada. Para ser sinceros, y siendo tan fans de FIFA como de Britney Spears debemos decir que sus trucos se agradecen.
De cualquier modo, y olvidando críticas menores, UEFA Striker es un simulador de fútbol fantástico y su juego intuitivo está a la altura del ISS Pro. Como cualquier conocedor del mundo de los simuladores de fútbol te dirá, hacen falta un par de actualizaciones hasta que el juego es realmente bueno, por lo que esta primera versión de UEFA tiene un mérito doble. Si los desarrolladores pulen un par de detalles, la inevitable secuela puede ser algo realmente especial. ■





F1 World Grand Prix

Provisto de la licencia adecuada, el detallado juego de F1 de Video System consigue la *pole* en la parrilla de salida.

- Editor: Video System
- Desarrollador: In-house
- Precio: 8.990 Ptas.
- Fecha de edición: Ya a la venta
- Jugadores: Uno o dos
- Extras: Volante, rumble pack, 60hz
- **A favor:** Detallada simulación. Todo un reto.
- **En contra:** Pilotos del 98

Los juegos de carreras de Fórmula Uno necesitan una licencia oficial, igual que Schumacher necesita un millloncete por cada quince días que pasa en casa al cuidado de su pierna rota –no es que sea estrictamente necesario, pero nadie en su sano juicio lo rechazaría-.

Video System son veteranos ya en el mercado oficial de Fórmula Uno. Han editado el aplaudido *F1 World Grand Prix* para la N64 y su más reciente secuela, ligeramente actualizada, *F1WGP 98*. Ambos títulos fueron desarrollados por Paradigm, los especialistas americanos en simuladores, una compañía que es más conocida por sus cuidadas reproducciones en 3D de objetos como árboles y dependencias, que se utilizan para vuelos militares de simulación. Son lo más auténtico y detallado que hay. Esta versión Dreamcast se desarrolló en el Reino Unido sin la asistencia de Paradigm, pero está basada en los cimientos de aquel título original de 64 bits para conseguir una de las simulaciones de conducción más realistas a la que hayas jugado jamás.

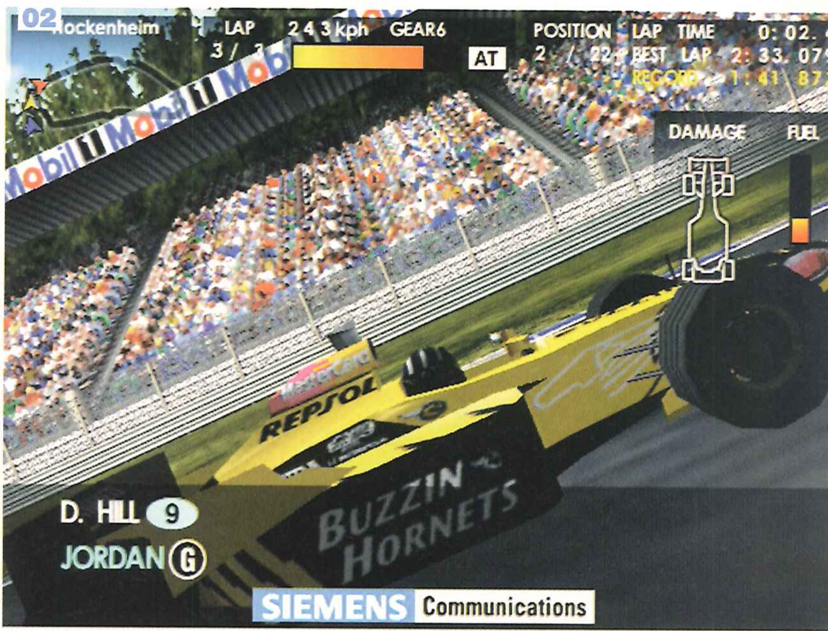
En contraste con *Monaco GP*,

F1 World Grand Prix no presenta modo *arcade* para los conductores nerviosos. En su lugar, dispones de un excelente sistema que te facilita la incorporación al mundo de la simulación ofreciéndote asistencia por ordenador para todo, salvo la dirección. Si no dominas las versiones anteriores del juego, puedes dedicarte sencillamente a seguir la línea del asfalto, aprendiendo donde debes frenar y fijándote en las marchas que hay que seleccionar al entrar y salir de cada curva. Es un proceso lento, pero después de desconectar toda ayuda de la IA, sabrás mantenerte a la altura de la situación. Por supuesto que puedes utilizar el cambio automático, el frenado automático y hasta la aceleración automática si no deseas invertir las horas de práctica necesarias para completar una vuelta sin estampar tu coche contra la pared de neumáticos. Pero, a menos que seas de los que piensan que ganar con la ayuda de la máquina, que lo hace todo por ti excepto dirigir el coche, es de lo más meritorio, querrás aprender y disfrutar cada detalle de este simulador, por complicado que sea. La buena noticia es que vale la pena intentarlo.

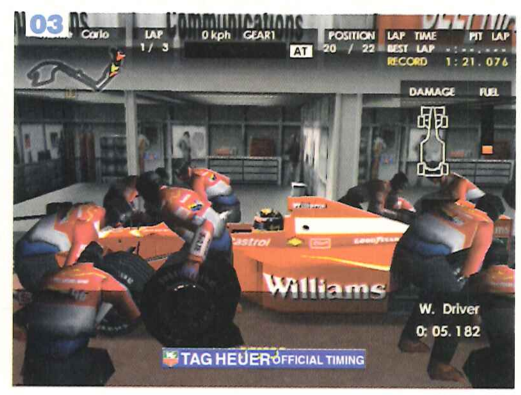
Capítulo aparte son las opciones mecánicas. Como bien imaginabas, puedes manipular tu coche todo lo que quieras, desde las marchas hasta los

> "Queda claro que éste **no es un juego para aquel tipo de jugador que quiere dar unas vueltas rápidas antes de que empiece Médico de Familia**".











01 La carrera por las calles de Mónaco está muy bien hecha, pero tanto detalle hace que todo sea más lento.
02 Damon Hill hacia los boxes. A nadie le resulta extraño.
03 *F1 World Grand Prix* es el primer juego que cuenta con un equipo completo de mecánicos para las paradas en boxes.

frenos, aunque si te pasas de listo, tu coche acabará por salirse de la pista a la primera ocasión o no responderá cuando quieras tomar a toda velocidad la más sencilla de las curvas. Durante las sesiones de práctica, dispones de una pantalla telemétrica que te muestra una desconcertante colección de estadísticas relacionadas con tu actuación en la última vuelta. Se supone que vas a hacer uso de ellas para tomar decisiones contrastadas cuando pongas el motor a punto, pero los únicos que pueden entenderlas bien son los mecánicos profesionales de F1 de verdad. El juego resulta más divertido si dejas todo este tema tan complicado a cargo de la máquina.

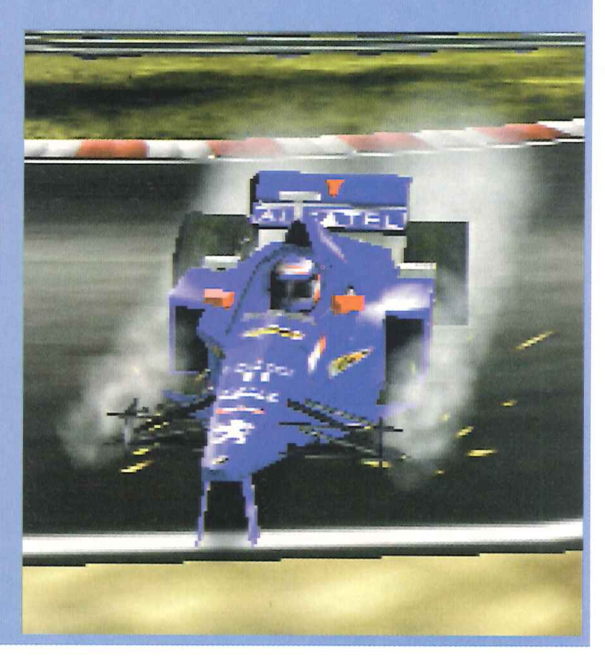
Cuando estés listo para participar en una carrera, puedes elegir entre asistir a las sesiones de entrenamiento y a las de clasificación, los viernes y los sábados, o presentarte a saco en la parrilla de salida el domingo, y correr desde tres hasta 72 vueltas. Si te decides por la distancia más larga, ten en cuenta que tendrás que ir haciendo paradas en los boxes, para repostar combustible y cambiar los neumáticos. Lo mismo harán los pilotos de la ▶

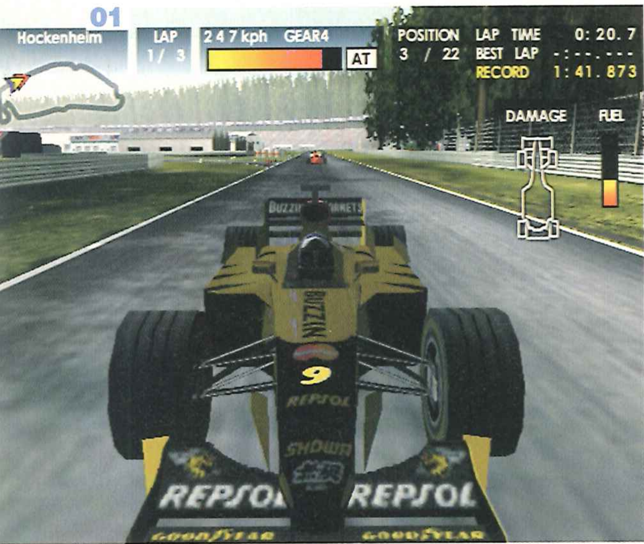
¡Mira mamá, mira! – ¡Sin ruedas!

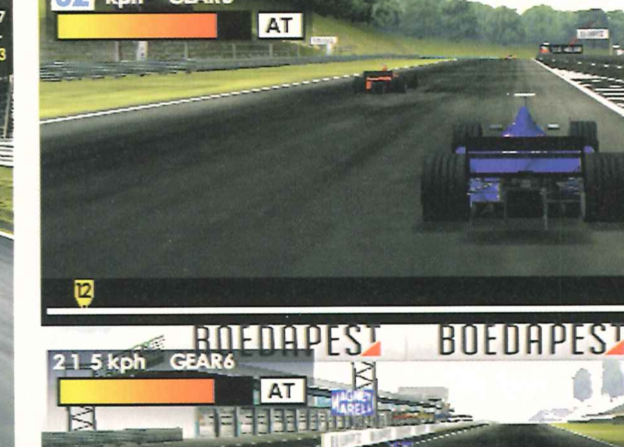
Con la opción de daños conectada, es fácil destrozar tu vehículo si no frenas a tiempo un par de veces. Quedarte sin ruedas es más difícil, aunque no imposible. No ganarás la carrera, pero la repetición de la jugada será impresionante.



















máquina. También puedes revivir acontecimientos que ocurrieron la temporada pasada. Por ejemplo, si en 1998 se puso a llover a mitad de una carrera, eso mismo ocurrirá en el juego, así que te verás obligado a cambiar tus neumáticos por unos que sean especiales para rodar sobre asfalto mojado. Los pilotos que chocaron, que sufrieron averías o que abandonaron la carrera, como Damon Hill, harán exactamente lo mismo que hicieron entonces. ¿Y como te las arreglarás con todo lo que ocurra a tu alrededor? Necesitarás activar los cinco sentidos: minardis que se te acercan por un lado, controlar el indicador de combustible, mantenerte a una distancia prudencial de Jean Alessi, etc. Queda claro que éste no es un juego para aquel tipo de jugador que quiere dar unas vueltas rápidas antes de que empiece Médico de Familia. Aun ignorando la parte que te permite trucar tu coche, no verás lo mejor de *F1 Grand Prix* si no le dedicas unas cuantas horas de práctica para controlar a la perfección la aceleración y el frenado, increíblemente sensibles. Es el juego ideal para los auténticos fans de la Fórmula 1, y es aquí donde la licencia marca la diferencia. Ponerse en el lugar

01 Los coches son fieles reproducciones de los vehículos de 1998 –sólo que el maléfico anuncio de cigarros ha desparecido.
02 El modo para dos jugadores es un poco soso sin competidores CPU.
03 Hasta que te acostumbres al manejo del juego, las escenas truculentas van a ser el pan de cada día.
04 Eddie Irvine siguiendo como un dócil perrito al Kaiser Schumacher, como de costumbre.

de Mika Hakkinen para revivir la lucha por el campeonato de 1998 te involucra mucho más que representar el papel de un corredor anónimo al volante de un coche multicolor que recuerda vagamente a un McLaren. Aquí los coches tienen el mismo aspecto que cuando los ves por televisión (excluyendo la propaganda de tabaco, que se ha eliminado por completo –hasta el triángulo de Marlboro de los Ferraris ha desaparecido). La falta de datos sobre los pilotos de 1999 puede llegar a ser un inconveniente a veces, y tampoco hay opción que te permita situar a los que cambiaron de escudería al final de la temporada en el equipo que les toca, pero bueno, quitando esto *F1 World Grand Prix* es lo máximo.

Es todo un placer para tus ojos contemplar los circuitos, pulidos de una forma increíble hasta el último detalle. Considerando que se trata de un juego para Dreamcast de primera generación, hay que admitir que los de Video System han hecho un trabajo increíble para darle al juego el nivel y el aspecto conseguidos –hay algún bajón, como cuando una grada enorme aparece después de una curva, pero ni rastro de las irregularidades que plagaban *Sega Rally 2*. Los coches son sólidos, podrás ver como se ladea la cabeza del conductor debido al efecto de la fuerza centrífuga al tomar una curva y en algunas de las rectas más largas experimentarás una increíble sensación de velocidad. Qué pena que *F1 World Grand Prix* pierda uno de sus mejores efectos visuales, patente en la versión original para N64 –el modo en que la cámara se estremecía y temblaba cuando rodabas por encima del bordillo– pero el soporte de un buen rumble pak solucionará ese desafortunado descuido.

> "**El modo para dos jugadores** te da la posibilidad de correr contra un amigo, pero como **no hay otros coches contra los que podáis competir**, un pequeño error significará el fin de la carrera

El modo para dos jugadores

te da la posibilidad de correr contra un amigo, pero como no hay otros coches contra los que podáis competir, un pequeño error significará el fin de la carrera. Incluso contando con una opción de caza, que hace que el coche que va segundo haga una gran carrera, tendrás que encontrar a un oponente digno de tu nivel, si lo que quieres es pasártelo bien.

Si este es el juego de carreras que andas buscando o no, depende de lo aficionado que seas a la Fórmula Uno. Si ya eres un veterano de este tipo de juegos en otros sistemas, te sentirás como en casa gracias al realismo casi arrogante de *F1WGP*, con unos controles analógicos adicionales que le dan una nueva dimensión (y dificultad extra). Este es el juego que más se acerca a la sensación de estar conduciendo de verdad –hasta que llegue su inevitable secuela, claro está. Pero para aquellos que sólo busquen divertirse con un juego de carreras, *F1WGP* resultará demasiado complicado. Mientras estés dispuesto a invertir buena parte de tu tiempo en conocer bien este juego, lo disfrutarás. No vas a encontrar otro juego de carreras con un enfoque tan riguroso en años.■



Ready 2 Rumble

La más reciente incursión de Midway en el pugilato exhibe su rudeza en la Dreamcast

Ahora que la versión importada de *Soul Calibur* ha dejado un rastro de muertos por infarto tras de sí, y *Power Stone* y *Virtua Fighter 3tb* arrasan Europa cual maremotos gemelos, sería una pena que *Ready 2 Rumble* no se incorporara a la diversión. ¿Por qué? Porque se trata de uno de los *beat'em ups* más divertidos que hayamos visto.

Ready 2 Rumble es una creación de Midway, una empresa cuya historia comienza en la era del juego del millón, heredera de los restos de Atari. Se halla entre los mejores juegos producidos por esta compañía. Últimamente, Midway ha mostrado cierta propensión por relanzar los viejos títulos arcade en Game Boy Color; pero, por lo que respecta a la Dreamcast, está sacando *Ready 2 Rumble*, *Hydro Thunder* (¡hurra!) y *Mortal Kombat Gold* (hurra, pero no tanto).

Pero hablemos de lo que tenemos entre manos. Más que un *beat'em up*, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo. Los más veteranos deben de recordar la magnífica serie *Punch Out!!* de Nintendo. (Los propietarios de una Spectrum recordarán incluso *Frank Bruno's Boxing*, un descarado timo de ZX), en el que un par de boxeadores de dibujos animados se partían recíprocamente la mandíbula. *Ready 2 Rumble* actualiza ese tema, con visión lateral, no subjetiva, aunque, si lo deseas, también puedes optar por este último estilo de juego.

El diseño de los personajes, inconfundiblemente norteamericano, encaja como un guante (de boxeo) en el estilo humorístico del juego. Basta una ojeada a la selección de boxeadores para que asome una sonrisa a las labios. ¿Podemos pasar por alto a personajes como, por ejemplo, Afro Thunder, Lulu Valentine y Boris Knockimov? No podemos, desde luego.

Cada uno de los boxeadores y boxeadoras (sí, muchachos, también hay mujeres) queda definido por una serie de estadísticas que afectan a su rendimiento; por ejemplo, su talla, corpulencia y envergadura. Quizá para sorprendernos, Midway ha decidido que los boxeadores más pesados sean fuertes pero lentos, y los ligeros, por su parte, débiles pero veloces. Algunas cosas no van a cambiar nunca en el mundo de los videojuegos.

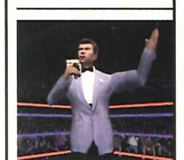
En épocas muy recientes, se habría clasificado a *Ready 2 Rumble* como ▸

- Editor: Sega
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Fecha de edición: Ya a la venta
- Jugadores: Uno o dos
- Extras: 60Hz opción
- **A favor:** Hilarantes escenas de boxeo
- **En contra:** Le faltan modalidades de juego

> "Si no te comportas con **agresividad calculada**, vas a **chupar más tela** que Van Gogh."

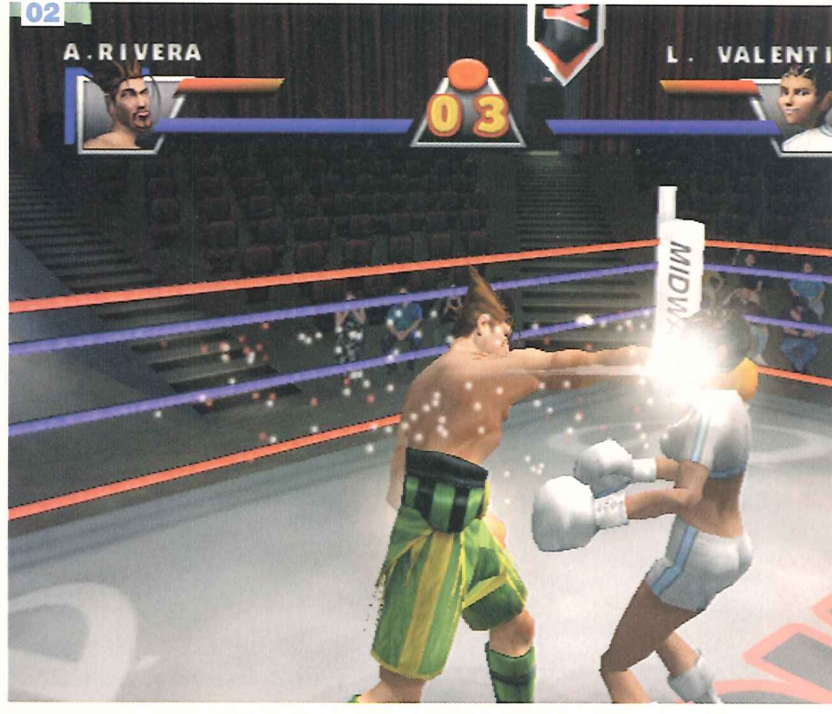
Un momento

Midway se ha concentrado mucho en el estilo del juego.



"Señoras y señores, niños y niñas: ¡La pelea va a empezaaaar!" Una idea fácil. Pero el hecho es que los desarrolladores de *R2R* han cuidado hasta el diseño del presentador.





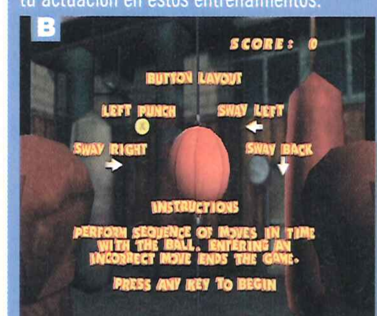




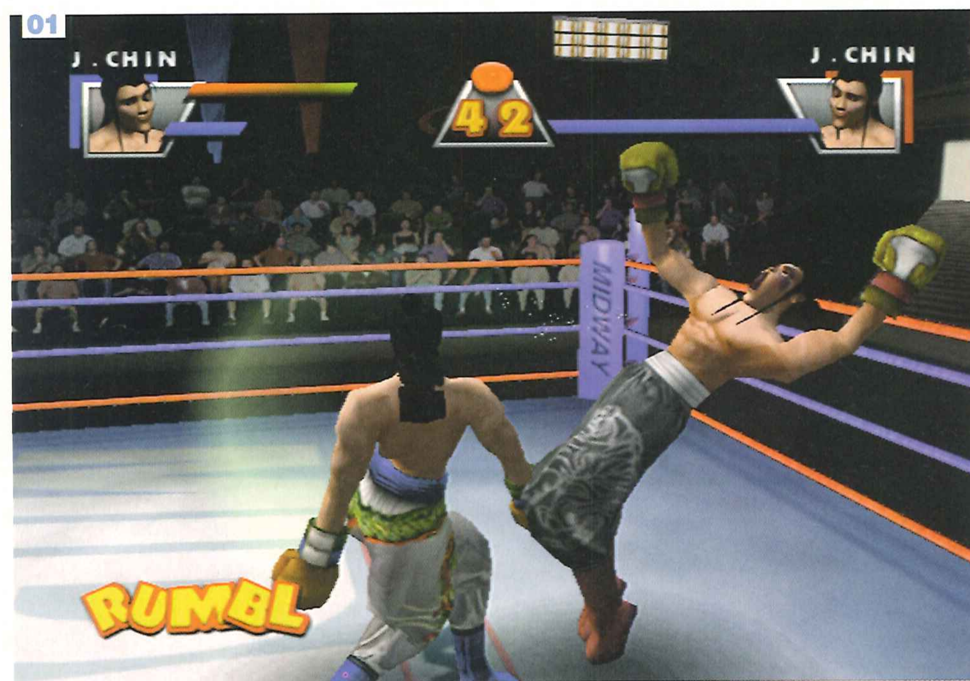

01 Lulu Valentine defiende con violencia los Derechos de la Mujer.
02 Pero Alex Rivera los derrota en seguida.
03 Al recibir el golpe, los jugadores más obesos salen rodando en cualquier dirección imaginable.

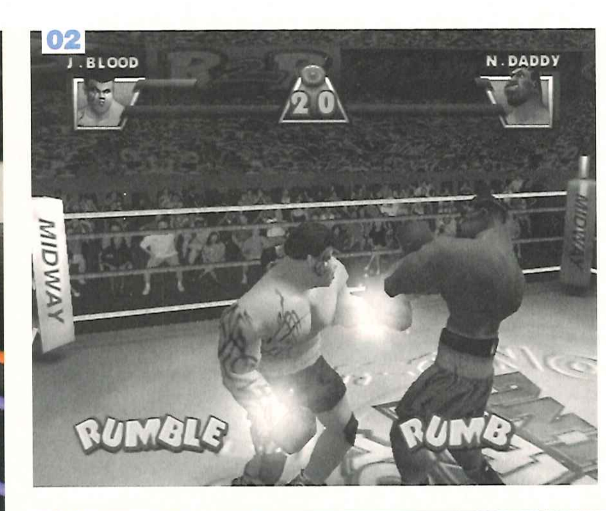
Entrenamiento cruzado

Si en el modo campeonato de *Ready 2 Rumble*, la idea es formar un grupo de boxeadores de categoría internacional, para ganar premios y torneos, así como apuestas. De cualquier modo, aunque al principio tus fondos son limitados, puedes pronto llegar a las limitaciones de la opción.
Cuando eso pase, aplícate al modo de entrenamiento. Éste está dividido en una serie de ejercicios que son como minijuegos. (A) A ver, dos más dos. Tests de inteligencia y de memoria. (B) Cada ejercicio se añade a las estadísticas de cada boxeador. La destreza, la fuerza y la virulencia pueden aumentar de potencia según tu actuación en estos entrenamientos.



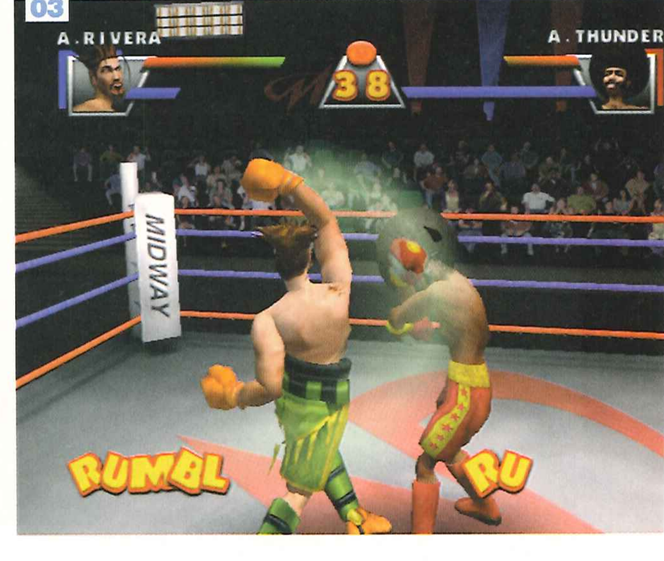












01 Jet "Iron" Chin es uno de los luchadores más rápidos y puede lanzar algunos ataques devastadores.
02 Los 12 combates en modo arcade llevan al enfrentamiento final con Nat Daddy. Su doble manotazo al estilo gorila tiene una fuerza feroz. Procura evitarlo.
03 Mejor que sólo bloquees cuando haya fallado todo lo demás. Si abusas del bloqueo, acabarás en las cuerdas. Y desde allí caerás fácilmente al suelo.

"estilo arcade", que era como decir: un juego que no es de simulación, pero sí muy divertido -una cualidad conveniente en un videojuego-. Con todo, *Ready 2 Rumble* no es el típico pulsabotones que esperábamos encontrar, aunque, si no te comportas con agresividad calculada, vas a chupar más tela que Van Gogh.
El sistema básico de controles se parece al de *Tekken*, en el que cada uno de los cuatro botones básicos del joypad se corresponde con uno de los miembros del boxeador. Pero, como los boxeadores tienden a arrear puñetazos, y no patadas, en *R2R* puedes soltar golpes altos y bajos con cada uno de los brazos. Si al dar el puñetazo empujas el d-pad en una dirección determinada, modificarás el tipo de ataque. Puedes recurrir a ganchos, reveses y todo tipo de golpes. Además, cada uno de los personajes cuenta con movimientos especiales, ejecutables mediante secuencias combinadas. El resultado final sería motivo de orgullo para el gran Lennox Lewis.
Por otra parte, los dos gatillos del joypad activan bloqueos altos y bajos, o, si se empuja a la vez el pad de dirección, movimientos de esquivar y agacharse. Se necesita cierto tiempo para acostumbrarse a *Ready 2 Rumble*, porque todos los novatos presumen que el boxeador debe mantener la guardia alta como en la vida real. Pero en el mundo de Midway, el boxeador que abusa de los movimientos de bloqueo suele recibir una paliza como las que demasiado a menudo sufren los chiflados del ordenador en el patio de la escuela.
Una vez entiendas que los ataques continuos con el tiempo calculado son la clave del éxito, *Ready 2 Rumble* empieza a cobrar interés. Los puñetazos que alcanzan su objetivo se suman en un contador "Rumble" que aparece al pie de la pantalla (astutamente representado por la palabra "Rumble") y te permiten tirar de ambos gatillos, con lo que tu boxeador entra en un estado provisional de supervelocidad y superpoder. Es un momento cumbre, en el que la acción avanza a ritmo frenético. Sólo nos quejamos de que las dos "luces" que arden en los guantes del personaje durante el "Rumble" son de mentira, y que en la Dreamcast se podrían haber hecho en tiempo real.
Ready 2 Rumble ofrece dos modalidades distintas de juego: Arcade y Campeonato. La primera es un *beat-'em up* estándar, con boxeadores extra que sólo saldrán a la luz cuando hayas derrotado al ordenador en 12 difíciles encuentros. Sin embargo, Campeonato te revela un aspecto enteramente nuevo del juego.
Diriges un grupo completo de boxeadores. Sus respectivas carreras tienen limitaciones de duración: después de un número determinado de asaltos, se ven obligados a retirarse. Al entrar en cualquiera de las luchas Premio o Título, puedes mejorar la puntuación del boxeador y llenarte el billetero. El dinero que así ganes, lo puedes apostar en los siguientes combates o invertirlo en el entrenamiento

"El diseño del **sistema de entrenamiento es extraordinariamente bueno**. Sin él, *Ready 2 Rumble* perdería buena parte de su atractivo."

del luchador (ver recuadro). El diseño del sistema de entrenamiento es extraordinariamente bueno. Sin él, *Ready 2 Rumble* perdería buena parte de su atractivo.

Según Mark Maslovicz, víctima del Cerebro en el bote de este mes, *Ready 2 Rumble* ha sido uno de los juegos más populares en la sede europea de Sega. Es comprensible. Tiene un gran atractivo por su carácter directo y su sencillo sistema de control. Sólo nos queda la duda de que tenga interés suficiente como para conservar ese atractivo durante mucho tiempo. Es pobre en modalidades de juego, sobre todo si lo comparamos con un juego de lucha más completo como *Soul Calibur*.

Ready 2 Rumble es un clásico juego norteamericano: divertido, violento, atrevido, y muy ruidoso. Pero no tengas miedo de perderte en sus sutilezas.■











30
5HIT
45
AYAME
2HIT
TIME 12'22"68
40
PRESS START BUTTON
GUNROC
4HIT
TIME 12'08"54
54
AYAME
TIME 6'03"63
72
PRESS START BUTTON
ROUGE
4HIT
TIME 12'41"66
95
AYAME

Power Stone

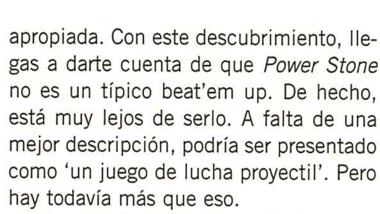
Nunca has visto nada igual. El último beat-'em up de Capcom es el verdadero primer juego de lucha de la nueva generación; rápido, impresionante y súper-poderoso.



Bueno, bueno, bueno. Contrariamente a la opinión popular, parece que la industria del videojuego no es ajena al raro momento de creatividad que vivimos. Para probarlo, no mires más allá de *Power Stone*. Quizá el juego más innovador y arriesgado en años, la versión japonesa de importación causó un gran revuelo entre los jugadores más empedernidos. Su presencia entre los lanzamientos de Dreamcast no es sorprendente porque, sinceramente, dejar su estreno hasta el período de Navidad hubiese rayado en lo criminal.

Muchos de los mejores juegos tienen una grata dualidad en términos de jugabilidad. Por una parte, puedes pillarlos y disfrutar sin ninguna práctica ni conocimiento anterior. Pero, después de jugarlos a muerte, todavía puedes encontrar nuevas estrategias y rasgos, tras días y días de juego. *Power Stone* es justo así. Acostumbrarse a su control toma tiempo, por descontado, pero dominarlo es un verdadero placer; porque es una experiencia única en el universo del videojuego. Capcom ha imbuido Power Stone de una especie de simplista complejidad; aprender a jugarlo es cosa de niños, dominarlo es mucho más complejo. Cada batalla tiene lugar en un ruedo, visto desde una perspectiva isométrica. En lugar de moverte de un lado a otro con el d-pad o movimientos análogos (como en cualquier juego de lucha), tu personaje corre en la dirección apropiada. Con este descubrimiento, llegas a darte cuenta de que *Power Stone* no es un típico beat'em up. De hecho, está muy lejos de serlo. A falta de una mejor descripción, podría ser presentado como 'un juego de lucha proyectil'. Pero hay todavía más que eso.

> "Capcom ha creado en PowerStone una joya de la **simplicidad complicada**. Muy **fácil de aprender, dificilísimo de dominar**"



Los ruedos de *Power Stone* están atestados de decorado interactivo. Si hay un saliente, puedes saltar sobre él. Si hay una mesa, puedes esconderte debajo de ella. Ponte cerca de una silla, y podrás cogerla y arrojársela a tu oponente. Como en su primo lejano, *Virtua Fighter 3tb*, los escenarios de *Power Stone* son entornos, en lugar de meros telones de fondo. Todo, con excepción de las sólidas paredes, puede ser manipulado de una forma u otra. Para evitar que los antagonistas agoten su munición escénica durante los primeros segundos de una bronca, los objetos son repuestos periódicamente. Poco realista, quizá, pero mucho más divertido.

Otro rasgo de cada batalla son los cofres que contienen artículos especiales. Éstos aparecen a intervalos regulares, y se abren cuando un jugador los toca. Por lo general, los cofres contienen un arma que puede ser tomada y usada por un período limitado de tiempo. Una espada, por ejemplo, es un arma poderosa para el cuerpo a cuerpo, pero es bastante lenta. Una pistola, por otra parte, puede disparar bastantes tiros desde una dis-

- Editor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Fecha de edición: Ya a la venta
- Jugadores: Uno o dos
- Extras: Tres subjuegos VM
- **A favor:** Original en gran escala, fácil de jugar y bonito de mirar
- **En contra:** Lo verás todo de una semana a tres










01 Uno de los ataques más satisfactorios y estimulantes es el que puedes realizar con este pilar de madera. Una bomba nuclear parece un tirachinas a su lado.
02 No, no es la escena final de Terminator 2.

"Incluso el **punto más débil** del juego -la falta de longevidad del modo para un jugador- **no significa ni media razón para no comprarlo**"

tancia segura, pero carece de precisión. También hay otras notables adquisiciones: el martillo (deja al oponente liso), el lanzallamas (seguramente la mejor arma) y una colección de cachivaches adicionales que conseguirás después de completar *Power Stone* algunas veces.

El combate cuerpo a cuerpo es siempre opcional en *Power Stone*, pero permanece como un aspecto integral de la mayoría de las luchas. De las patadas en salto a los simples juegos de puño, del abalanzarse sobre enemigos desde una altura elevada a tirarlos contra un muro, los ataques más íntimos de *Power Stone* son fáciles de realizar. Si lo deseas, puedes mezclar ciertos asaltos, pero no es esencial que lo hagas. Al principio puede ser difícil alinear a tu luchador/a con su rival, pero esta dificultad supone más una idiosincrasia a corto plazo que un verdadero defecto.

¿Suena divertido? Lo es. Pero hay más. Hay dos cosas que hacen *Power Stone* muy especial. La primera es la ausencia de un botón de 'bloque'. Es un cliché del beat'em up que un brazo en alto pueda protegernos de una explosión nuclear. Aunque sólo sea de vez en cuando. Capcom, antes abogados del Método del Miembro Invulnerable, enseñan ahora sus metafóricos culos a la tradición del juego de lucha. Guau. La verdad, es bastante irónico que *Power Stone* (un irrealista, altamente estilizado juego de combate) deba alentar una alternativa tan realista. Seamos sinceros, cuando alguien intenta darte una patada en el trasero, sales por patas, ¿no? *Power Stone*, con la práctica, te permite hacer justo eso. Funciona. Los otros diseñadores de juegos, que tomen nota.

¿Y la segunda cosa? Bueno, es discutible que el siguiente rasgo tenga un efecto más profundo en los combates de *Power Stone* que la omisión de los brazos duros como diamante. Al comienzo de cada ronda, tú y tu oponente sostenéis una 'piedra del poder'. Apenas diez segundos más tarde, una tercera piedra aparece en un lugar al azar. Puedes forzar a tus oponentes a dejar caer sus gemas realizando ataques exitosos; pero ellos pueden hacer lo mismo contigo. En cualquier caso, no coleccionas estas gemas para puntuar alto, ni por prestigio. Toma las tres, y la recompensa es mucho más significativa e inmediata: te transformas en una sobrealimentada versión de ti mismo. Este alter ego se queda lo que dura un temporizador en la pantalla, y es capaz de infringir más daño en tu oponente (con nuevos ataques, específicos del personaje) que su homólogo, más débil en comparación. El efecto recuer-








01 Valgas ofrece toda su gama de movimientos una vez has desbloqueado el juego ganando el juego con todos los personajes"
02 Durante tu superperiodo tienes fuerza limitada, por lo que el uso de las armas puede ser muy útil para mentener la energía y seguir destruyendo

da a la transformación que sufren los chicos y chicas de los Power Rangers. Puesto que puedes regalar galaxias (y no digamos mundos) de dolor tras recoger las tres gemas, el ritmo y la fluidez de cada batalla están dictados por la posición de las piedras con relación a ambos luchadores. Cuando te enfrentas a un oponente con tres piedras, la única opción que tienes es ir andando y esperar que no lance ningún golpe antes de perder su poder. No puedes hacer nada contra ellos, y –si ellos son medio decentes- te reducirán a una pulgada de tu vida con la simple caricia de un botón. De esta manera, conseguir las tres piedras significa el principio y el final de cada nivel. Da a las luchas de *Power Stone* un sentido de la dirección y una intensidad que, simplemente, no tendrían de otra manera.

Por supuesto, el juego no es perfecto. Cualquier jugador razonablemente dotado completará *Power Stone* unas pocas horas después de la compra. Y eso incluye el tiempo que lleva regresar de la tienda (aunque hay montones de secretos por descubrir). Es una lástima. Y la Inteligencia Artificial de *Power Stone* puede, también, ser sospechosa a veces. El salto de la ineptitud artificial a la mecánica, imperturbable inteligencia tiene lugar en el espacio de unos pocos niveles. Pese a aumentar la configuración de destreza hasta el máximo, vencer es algo que ocurre casi más por suerte que por tener la destreza o el temporizador de tu parte. Ah, y el monstruo final no hace justicia al juego.

A pesar de algunos detalles insignificantes, *Power Stone* es un título soberbio e innovador. Ni siquiera su debilidad más importante (su falta de duración en el modo de un solo jugador) es razón para que nadie lo evite. Comprar *Power Stone* es como el matrimonio: un profundo y tempestuoso amor da paso, con el tiempo, a un afecto perdurable. Y todo esto sucede en el espacio de unas pocas semanas. Sí, lo mismo sucede con *Power Stone*. Cómpralo. ■







Speed Devils

Los racers más tradicionales se tendrán que plantear un par de cosas después de ver esto.

En noviembre del año pasado se editó para PC un juego llamado *Speed Busters*, un juego que no iba a revolucionar el mercado ni tampoco provocar flexiones neuronales en los propietarios de pentiums. No, era sólo una cosa divertida y bestia. Y con éxito, así que Ubi Soft vio rápidamente que la secuela era inevitable para sus cuentas corrientes. Y qué mejor que desarrollarla para Dreamcast, ya que podía elevar el nivel de los gráficos, además de, al ser una consola, dar la posibilidad de introducir mil opciones.

Speed Devils no es el título del nuevo libro de Irvine Welsh, ni tampoco una banda de motoristas aficionados a las drogas duras y a la carretera. Se trata de un racer estilo arcade a velocidad terminal y a través de una serie de circuitos espectaculares.

Los más impacientes debéis sin duda ir directos a la opción arcade, donde rápidamente podréis escoger uno de los seis vehículos disponibles (los otros seis son extra como bono) y una de la media docena de pistas. Lucharás contra cinco oponentes. Y, la verdad es que tres vueltas después, serás el ganador y la versión arcade ya prácticamente será historia. Bueno, también puedes cambiar la hora de la disputa de la carrera, las condiciones meteorológicas, el diseño de tu coche, etc. Pero una vez agotadas las pijadas, la longevidad del juego vuelve a demostrarse escasa.

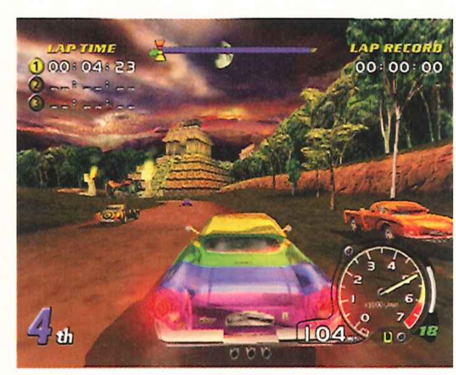
La verdadera naturaleza del juego reside en el modo campeonato. Aquí empiezas con poco más que un seiscientos y debes competir en todo tipo de carreras con el fin de acumular dinero. Obviamente, ganar estas carreras ayuda, pero existe también otra manera (menos cansada) de ganar pasta. El dinero entra en tu cuenta si eres el que hace la vuelta más rápida, el que alcanza la velocidad más alta. Finalmente, también hay recompensa para los que superen la velocidad máxima permitida por los radares (tres por circuito) y, claro, cuanto más te pases, más dinero entrará en tu cuenta.

Este dinero que estás acumulando tiene, obviamente, fines prácticos. Entre carreras no sólo sirve para reparar cualquier daño ocasionado en tu coche, sino que además hay otras opciones para asegurarte la victoria en la próxima carrera. Mejor aceleración, mayor velocidad máxima, una nueva selección de neumáticos especiales. Y si alcanzas ▸

- Editor: Ubi Soft
- Desarrollador: Ubi Soft
- Precio: 7.990 Ptas.
- Fecha de edición: Ya a la venta
- Jugadores: Uno o dos
- Extras: VM
- **A favor:** Original y muy divertido
- **En contra:** No hay suficientes pistas. Falta de contrincantes.







01 Los escenarios son muy diversos
02 ¿Esa flecha? Nadie nos había dicho que estos coches volaban
03 Cada circuito tiene un set especial de obstáculos





"La verdadera naturaleza del juego reside en el modo campeonato. Aquí **empiezas con poco más que un seiscientos y debes competir en todo tipo de carreras** con el fin de acumular dinero".

el punto en el que eres asquerosamente rico, puedes ir al showroom a ver los nuevos motores. Todo esto sazonado con los retos que recibirás de tus contrincantes antes de cada carrera. Retos económicos, claro, estamos en la era del capitalismo feroz y en seso este juego es hiperrealista.

Llegados a este punto, debemos mencionar las pistas, la temática de las cuales varía según el escenario en el que se encuentran (Hollywood, Canadá, Aspen, Louisiana, etc.). Cada vuelta ofrece nuevos obstáculos que van desde las típicas piedras gigantes hasta los increíbles dinosaurios o los tiburones del tamaño del Camp Nou. También hay atajos para llegar antes a la meta o, simplemente, para darle variación a tu aburrida vida.

Speed Devils es muy divertido. El manejo de los coches es buenísimo, el modo campeonato le añade atractivo y el fantástico modo para dos jugadores una longevidad notable.

De cualquier modo, no se puede decir que sea un juego perfecto. Las carreras pueden ser demasiado fáciles de ganar y las pistas extra, prácticamente sólo ofrecen cambios climáticos. Aparte de esto, la mayor parte de *Speed Devils* es realmente atractiva. Sólo hay que echarle un vistazo a la mayoría de racers para otras consolas y verás la diferencia y la necesidad de juegos como éste ■





DIRECTO DEL VÍDEO DEMO DEL TOKYO GAME SHOW

TOKYO TOP 20

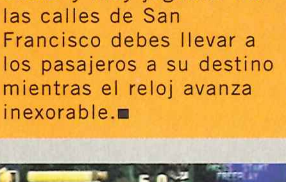
Ya que Sega no dio a la prensa imágenes de los juegos presentados en el Tokyo Gameshow, DC Magazine se ha visto obligado a utilizar tácticas alternativas para darte la oportunidad de saber más sobre lo que allí se presentó. Así que nos sentamos y definimos nuestro plan B. Cogimos el vídeo de demo (el mismo que ves aquí abajo) y de allí sacamos las imágenes (somos listos, ¿eh?). Bien, ya véis que la calidad no es perfecta, pero tampoco hay que pedirle demasiado a un plan B.

La mayoría de los juegos presentados en estas dos páginas llegarán a Europa a lo largo del próximo año y podemos decir que el más impresionante de los que hemos tenido ocasión de probar es *Resident Evil Code: Veronica*. Le sigue de cerca esa locura que es *Crazy Taxi* y *Chu Chu Rocket* que, aunque parezca el nombre de un perro, es un gran juego. Nada, a leer.

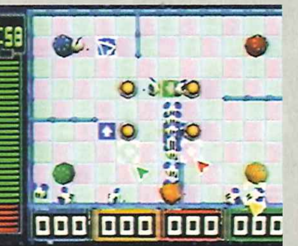




> CRAZY TAXI
En Europa: Primavera del 2000. ¡Aleluya!



No creíamos que fuera posible, pero la conversión a DC de este arcade es poligonalmente perfecta. Cada coche, cada detalle, cada calle, todo está aquí. Suave y muy jugable. Por las calles de San Francisco debes llevar a los pasajeros a su destino mientras el reloj avanza inexorable.■



> CHU CHU ROCKET
En Europa: Recemos.

Una de las nuevas creaciones del Sonic Team, *Chu Chu Rocket* es un juego de puzzle que engancha a cualquiera que se acerque. Adictivo. ■



> ANIMASTER
En Europa: Ni de broma.

Sólo tenemos el vídeo de éste, pero tenemos la sensación de que esta mezcla de *Pokémon* y racer tiene tantas posibilidades de llegar a Europa como el Sevilla de mantenerse en primera. ■



> BERSERK
En Europa: Quizás, quizás,

Recuerda un poco a Castlevania, el juego de Konami y durante el Tokyo Game Show la verdad es que congregó una multitud.■



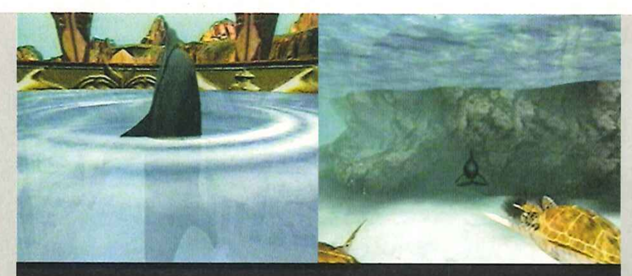
> ZOMBIE REVENGE
En Europa: Primavera del 2000

Otra conversión de Naomi. *Zombie Revenge* es un juego atmósferico en el que debes abrirte camino entre hordas de zombies. A puñetazos, o con pistola o hasta con taladradora. ■



> JET SET RADIO
En Europa: Ni se sabe.

Utilizando una nueva técnica de definición de gráficos, la cual hace que los polígonos en 3D alcancen la calidad de un comic moderno, *Jet Set Radio* es uno de los juegos más interesantes que hemos visto en mucho tiempo. Aunque no sabemos mucho más sobre él, ya lo hemos puesto en nuestra lista de lo mejor para el 2000. Más noticias pronto. ■



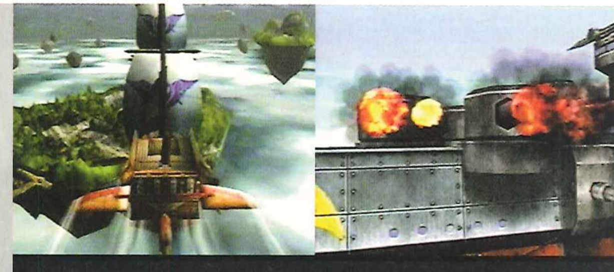
> ECCO THE DOLPHIN
En Europa: A mediados del 2000

Todavía en proceso de desarrollo en algún paraje oscuro de Hungría, la nueva creación de Ecco tiene unos gráficos increíbles. El delfín en cuestión salta con tanta gracia que casi parece más una película que un juego. Seguramente, Ecco con esto va a dedicarnos un dulce canto para salvar el ecosistema. ■



> DENSHA DE GO!
En Europa: No creemos.

Ya es un gran éxito en arcade, en PlayStation y en cualquier sistema en Japón y pronto llegará DC. Se trata del nuevo simulador ferroviario de Taito. Uf, qué emoción, siempre hemos querido conducir trenes.■



> ETERNAL ARCADIA
En Europa: Finales del 2000

Este juego ha causado mucho tumulto en Japón. Se trata de un RPG de gráficos alucinantes y con una historia muy original. Hasta contiene barcos piratas que vuelan. Bien, debido a que van a haber mil problemas con la traducción, no esperes verlo en las tiendas hasta finales del próximo año. ■



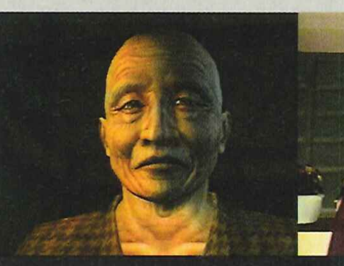
> ROOMANIA #203
En Europa: Erm...

Este, aunque parezca difícil de creer, es un simulador de compañero de piso. Dedicado a todos los jugadores solitarios. Lo voy a cambiar por mi compañero actual, seguro que no es tan guarro. ■



> D2
En Europa: Es posible

La aproximación de Warp a los juegos de angustia y supervivencia aparecerá en el mercado japonés estas navidades. ■





> SHENMUE
En Europa: Finales del 2000

Los últimos retrasos de *Shenmue* nos han dejado con la mosca detrás de la oreja, pero tras ver las nuevas secciones que se pasaron en demo en Tokyo, podemos afirmar que el juego gana en interés cada minuto que pasa. Se han añadido carreras en moto y en camiones y los gráficos mejoran como el buen Rioja. *Shenmue* es tal vez lo que la gente creía que la PS2 les daría. ¿Quieres emociones? Cómprate una Dreamcast. ■



> MAKEN X
En Europa: Tal vez en el 2000

Juego de lucha en primera persona con extras de aventura. A la venta en Japón el mes que viene. ■



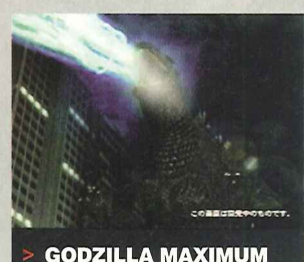
> BASEBALL TEAM
En Europa: No

El título completo es Let's Make a Pro Baseball Team. Un juego estilo dibujo animado en el que creas equipos de béisbol y..., pues eso. ■



> VIRTUAL ON
En Europa: Por favor.

Este juego de lucha con robots creado por Sega tiene muchas posibilidades de convertirse en un éxito OnLine. Vendrá con cable de DC a DC. ■



> GODZILLA MAXIMUM
En Europa: Esperemos que nunca

Una secuela no deseada del peor juego para DC que existe. Han mejorado los gráficos paro el control sigue siendo horroroso. ■



> EVOLUTION 2
En Europa: Tal vez en el 2000

Dependiendo de cómo vayan las ventas de la versión europea de *Evolution* -que edita Ubi Soft estas navidades- tendremos la posibilidad de disfrutar de esta secuela el año que viene. ■



> RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
En Europa: Otoño del 2000.

A primera vista parece una copia exacta de la serie *Resident Evil* para PlayStation. De cualquier modo, cuando ves luego al juego en acción, los escenarios en 3D lo cambian todo. *Code: Veronica* es increíblemente cinematográfico y absorbente. Cuidado hasta el último detalle.■



> EVERYBODY'S GOLF
En Europa: Por confirmar

Ya es un juego bastante popular en PlayStation. La versión Dreamcast es más apurada y suave de manejar. Sega Europa todavía no sabe si lo va a editar aquí. Venga, hombre. ■



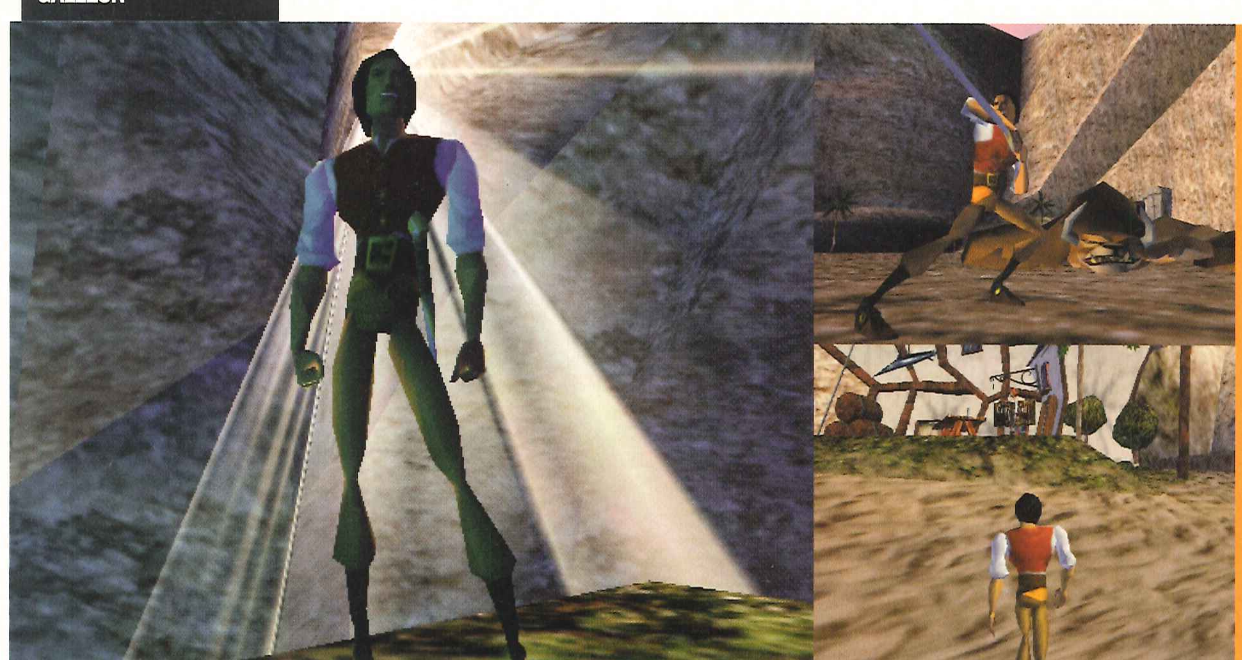
> TYPING OF THE DEAD
En Europa: Hmmm.

Probablemente no os lo creeréis, pero esto es The *House Of The Dead 2* pero jugado con teclado. Para cargarte a los zombies debes introducir palabras o darle a teclas.■

DE PC A DC (PARTE 1)

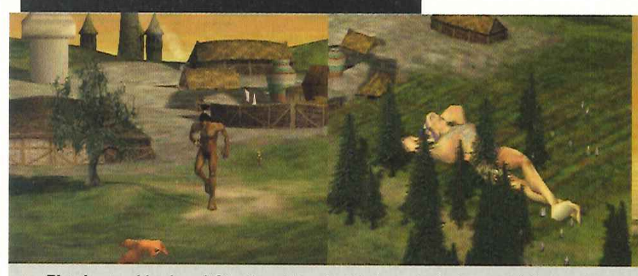
Uno de los aspectos menos comprensibles de Dreamcast es su relación con los PC's, ya que no puedes utilizar el Word en tu DC para hacer algo simple como una carta, pero los desarrolladores pueden, con relativa facilidad, convertir los juegos para PC. Windows es un set de herramientas bastante básico y simple, y gracias a su fácil manejo, la conversión es fácil. Tan fácil que, según Sega, algunas novedades de PC pueden pasar a ser juegos de DC en menos de dos semanas a través de un proceso llamado "porting".
Y las similitudes no terminan aquí. La presentación de la mayoría de las últimas novedades para PC es muy similar de la que se utiliza para DC, y así se pueden reutilizar un montón de opciones. Ahora te presentamos la primera parte de una serie de juegos cuya conversión es posible si no ya confirmada. Todos son buenos y todos valen la pena.

GALLEON



> **El talento**: Confounding Factor (ningún título anterior)
> **Fecha de aproximada edición**: Finales del 99 (PC), mediados del 2000 (DC)
> **Pero, ¿qué es?** *Galleon* es un plataformas en tercera persona mezcla de juego y aventura gráfica. Piensa en *Tomb Rider*, pero con una animación mucho más fluida y mucho más ambicioso.
> **¿Por qué debería emocionarme?** El fundador de Confounding es Toby Gard, quien creara a Lara Croft y fuera parte importantísima del equipo de Core, responsable del primer **Tomb Rider**. Tras separarse de la compañía, Toby firmó con Interplay para crear *Galleon*.
> **¿En qué beneficia esto a DC?** Piensa en lo que *Tomb Raider* hizo por PlayStation.
> **Posibilidades de conversión**:5/5. Está casi hecho. ■

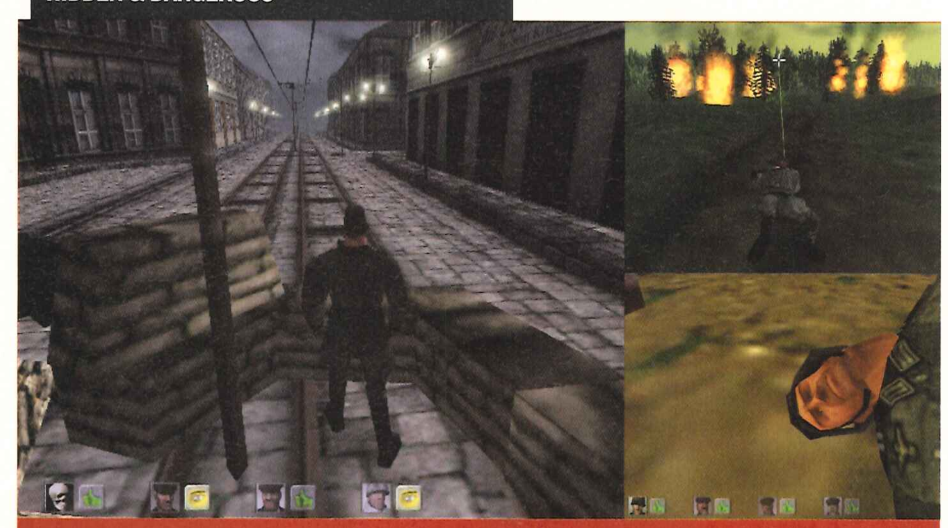
BLACK AND WHITE



> **El talento**: Lionhead Studios (ningún título anterior)
> **Fecha aproximada de edición:** Finales del 99 (PC), finales del 2000 (DC)
> **Pero, ¿qué es?**
Black And White es un juego de estrategia con mejores ideas que, por ejemplo, el buzón de sugerencias de una oficina en la que trabajan Einstein, Newton, Aristóteles y Camacho. Ah, y grandes valores estéticos. Para que luego digan que los guapos son tontos.
> **¿Por qué debería emocionarme?**
Tras su separación de Bullfrog, el maestro del diseño Peter Molymex fundó Lionhead y empezó a trabajar en *Black And White*. Habiendo creado *Populous, Theme Park* y *Dungeon Keeper*, la solvencia de este hombre está fuera de cualquier duda. Y, claro, *B&W* es uno de los grandes títulos para PC de este año. Además, promete ser un juego online de primera fila.
>**¿En qué beneficia esto a DC?**
La llegada de un juego de estrategia de primer orden no afectaría en nada a los jugadores de DC. Además, a diferencia de la mayoría de los juegos de estrategia en primera persona para PlayStation y Saturn, éste es realmente bonito, lo que podría llamar la atención de jugadores que por regla general no confían demasiado en este tipo de juegos.
> **Posibilidades de conversión:** 3/5 - Electronic Arts (el editor de *B&W*) se ha mostrado hasta ahora receloso a comprometerse con cualquier juego para DC. De cualquier modo, esto podría pronto cambiar. ■



HIDDEN & DANGEROUS



> **El talento**: Illusion Softworks (ningún título anterior)
> **Fecha de edición aproximada**: Ya a la venta (PC), verano del 2000 (DC)
> **Pero, ¿qué es?** Controlas a un equipo de hasta cuatro soldados durante la Segunda Guerra Mundial. Mezcla de misiones que completar con toques de estrategia con visión tanto en primera como en tercera persona.
> **¿Por qué debería emocionarme?** Primero, que no te intimide la vertiente táctica, la cual, si no estás muy acostumbrado a este tipo de juegos, te parecerá muy difícil de controlar al principio. De cualquier modo, las misiones son fantásticas, la atmósfera es genial y los decorados son realistas a más no poder. Tendrás que escoltar a un científico a través de la Praga ocupada y tendrás que prepararte para defender una estrecha península. *H&D* es innovador y distintivo.
> **¿En qué beneficia esto a DC?** Robar armamento, misiones de protección, asaltar y conducir coches o robar piezas de ametralladora. Suficiente, ¿no? Esto es táctica y es shoot'em up, y si Illusion define un modo de hasta cuatro jugadores bueno para jugar online, la edición de este juego podría hacer crecer enormemente las posibilidades de DC en la red.
>**Posibilidades de conversión**: 5/5 - Illusion ya ha declarado que desea llevar a cabo la traducción y Take Two ya ha afirmado que la publicará. Bien, pues parece bastante posible, ¿no? ■

DRIVER



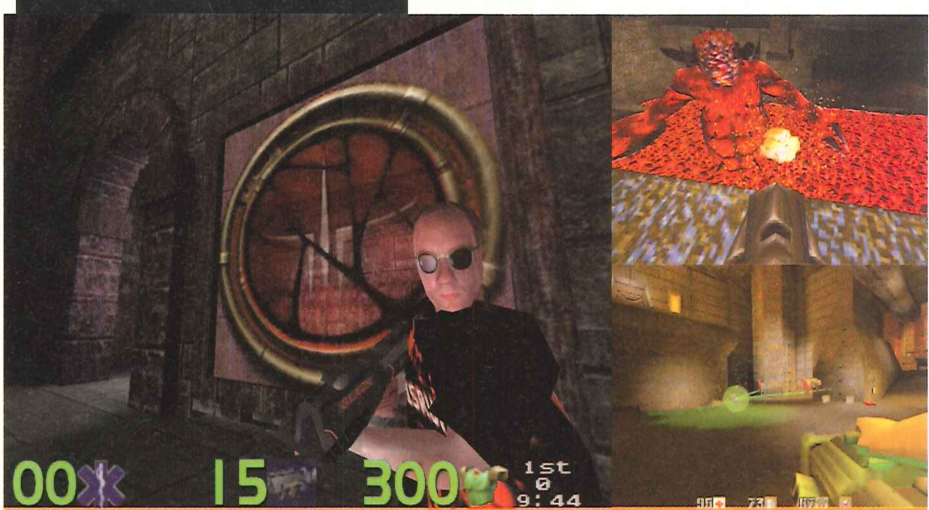
> **El talento**: Reflections (*Destruction Derby 1&2*)
> **Fecha de aproximada de edición**: Ya a la venta (PC), mediados del 2000 (DC)
> **Pero, ¿qué es?** *Carmaggedon* en sutil y pijillo, un *Gran Theft Auto* cien por cien 3D y en le lado bueno de la ley. En *Driver* eres un conductor. Y conduces. Y bastante. Y lejos de los coches de policía.
> **¿Por qué debería emocionarme?** Los propietarios de PlayStation se volvieron locos y los de PC están ya a punto de caramelo. A pesar de que algunas secuencias son pura comedia, *Driver* tiene una atmósfera deliciosa y buenos derrapes.
> **¿En qué beneficia esto a DC?** Es un gran juego. No un clásico, pero sí un gran juego que seguro haría las delicias de muchos propietarios de DC.
> **Posibilidades de conversión**: 4/5 Pero si hasta va a haber una versión para Game Boy. ■

FLYING HEROES



> **El talento**: Illusion Softworks (*Hidden&Dangerous*)
> **Fecha aproximada de edición**: Finales del 99 (PC), finales del 2000 (DC)
> **Pero, ¿qué es?** Bueno, es un juego de ataque aéreo en modo arcade con el que te cargas a tus amigos a los bichos controlados por tu CPU.
> **¿Por qué debería emocionarme?** Lo ha creado Illusion Softworks, la misma compañía que provocara un gran revuelo hace meses con *Hidden&Dangerous*, su título de debut. Illusion está creada por una serie de talentosos creadores del Europa del Este, lo que hace que no estén viciados con trámites burocráticos, grandes egos y obsesión por la moda como la mayoría de los creadores en cualquier otra parte. Los rumores dicen que tienen un talento y un olfato increíbles, y *Flying Heroes* será la prueba.
> **¿En qué beneficia esto a DC?** Si es como *Hidden&Dangerous*, mucho, si no, pues mal tampoco hará.
> **Posibilidades de conversión**: 4/5 Illusion, obviamente, quiere desarrollar este juego para DC.■

QUAKE III: ARENA



> **El talento**: id (*Wolfenstein, Doom, Quake y Quake II*)
> **Fecha aproximada de edición**: Finales del 99 (PC), mediados del 2000 (DC)
> **Pero, ¿qué es?** Una idea simple, pero realmente notable. Pronto copiada, seguro. *Quake III: Arena* es un shoot'em up en primera persona con posibilidad de multijugador. Cuando no juegas online contra otros humanos, puedes hacerlo contra los robots que maneja tu CPU a través de una serie de torneos de originales temáticas.
> **¿Por qué debería emocionarme?** *Quake* y *Quake II* fueron los principales juegos en la conversión del juego online en fenómeno masivo, además de refinar las premisas de *Doom* sobre cómo deberían ser los shoot'em ups en primera persona. *Quake III*, en cambio, se concentra mucho más en las posibilidades de multijugador. Desde capturar banderas a todos contra todos, *Quake III* está en el camino de convertirse en el juego online preferido por los propietarios de DC.
> **¿En qué beneficia esto a DC?** ¿Nos lo dices o nos lo cuentas? Si algún juego puede realmente probar las posibilidades de jugar online de la máquina de Sega ése es *Quake III*.
> **Posibilidades de conversión**: 4/5 Engrasemos primero las palmas de nuestras manos. ■

PRIMERCONTACTO

FIGHTING FORCE 2

Enfrentamientos y tiroteos en el primer título de Core para DC. ¿No sientes su fuerza?

Hace un par de años apareció el *Fighting Force* original para PlayStation, sin despertar grandes entusiasmos. La intención era buena: actualizar el clásico *beat-'em up* en 2D con desplazamiento de imagen (léase *Double Dragon* y *Streets of Rage*) y adaptarlo al 3D característico de los 90... pero la realización final dejó mucho que desear. Core ha tratado de eliminar todos sus defectos en *Fighting Force 2*. Se espera que este juego borre el mal recuerdo que dejó su predecesor.

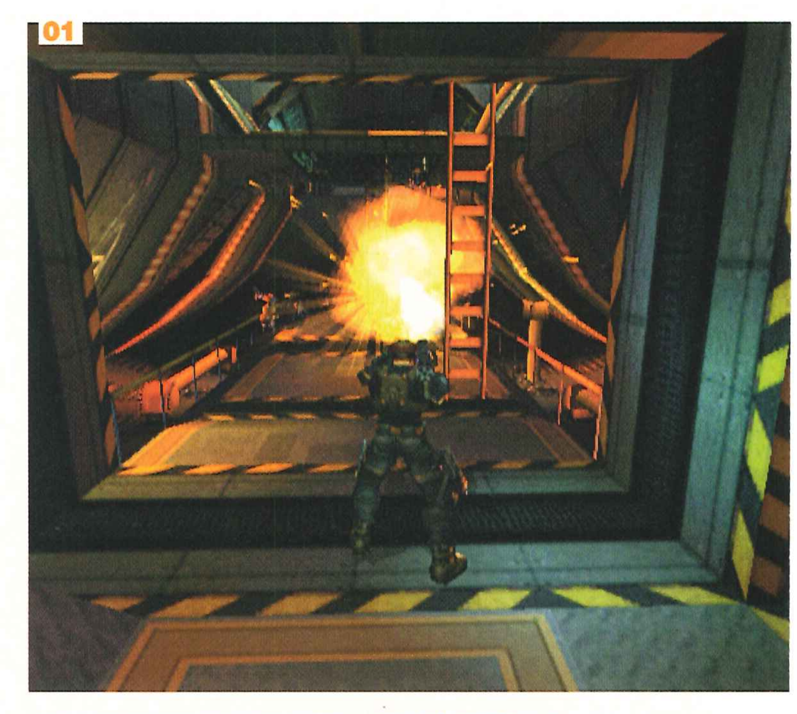
El argumento empieza en el punto donde lo dejó la primera versión, tras la derrota del malvado Dr. Zeng a manos del equipo de *Fighting Force*. Sin embargo, la siniestra corporación Nakamichi ha decidido imitar los planes del doctor y crear un ejército de soldados cyborg. Sólo existe un hombre capaz de impedir que conquisten el mundo: Hawk Mason.

A diferencia del *Fighting Force* original, en el que había que elegir entre cinco personajes, esta vez sólo puedes jugar con Hawk. Aunque así se restrinja la variedad que suponía poder escoger entre cinco héroes con movimientos y armas distintos, un juego no pierde valor por el mero hecho de centrarse en un único protagonista. Hemos podido comprobarlo con otro gran sello de Core (la serie *Tomb Raider*, protagonizada por una tal Lara Croft).

La dinámica de juego también se ha refinado y, aunque se mantenga la acción frenética y explosiva del original, este nuevo *Fighting Force* se centra en la táctica. La exploración y el sigilo se han incorporado a los procedimientos de juego, y tendrás que saber usar el cerebro, y no sólo el gatillo, para sobrevivir en sus amplios niveles. Algo es seguro: esta nueva versión será mejor que la original. ■

ESPECIFICACIONES

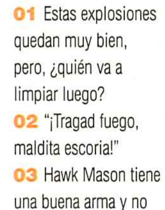
- **Editor:** Eidos
- **Desarrollador:** Core Design
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Armas:** Geddon
- **A la venta:** Noviembre











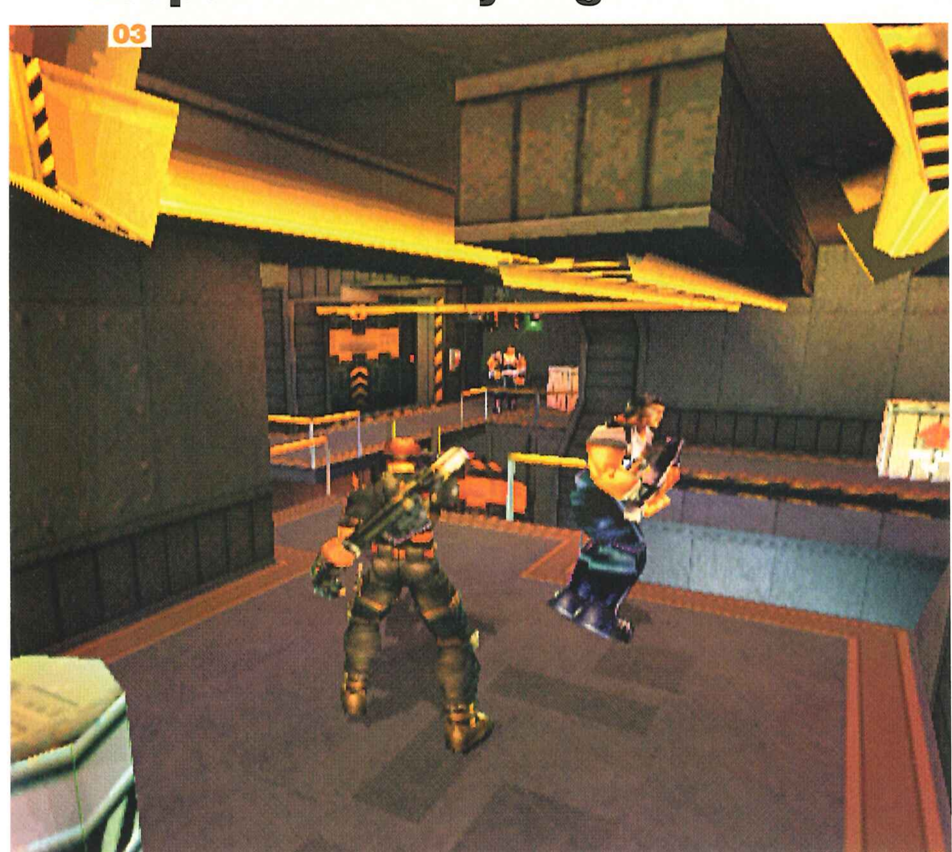
01 Estas explosiones quedan muy bien, pero, ¿quién va a limpiar luego?
02 "¡Tragad fuego, maldita escoria!"
03 Hawk Mason tiene una buena arma y no duda en utilizarla.







"**La siniestra corporación Nakamichi** trata de dominar el mundo con un ejército de **supersoldados cyborg**."



YA VIENEN

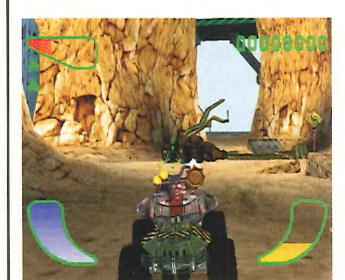
RED DOG

¡Tanques! ¡Partidas para cuatro jugadores! ¡Grandes explosiones! ¿Podremos resistirlo?

Las comparaciones con *Star Fox*, el clásico de Argonaut para SNES, se repiten varias veces por hora e incluso por minuto. Crecen las expectativas de que *Red Dog* sea un juego estupendo. Por fortuna, el lanzamiento está previsto para ya y DC Magazine ha recibido ya una muestra de preestreno.

La versión de *Red Dog* que hemos visto parecía un poco pobre, si bien debemos tener en cuenta que la mayoría de enemigos aún no ocupaba la posición asignada. En cualquier caso, el tanque que se emplea para avanzar por el juego está representado con exquisito detalle, tanto en el aspecto gráfico como en el de la dinámica de juego. El sistema de animación permite que las ruedas se desplacen sobre el paisaje rocoso con notable finura. El sistema de control ofrece una modalidad de ataque que te permite destrozar a tus enemigos alienígenas volviéndote de un lado para otro.

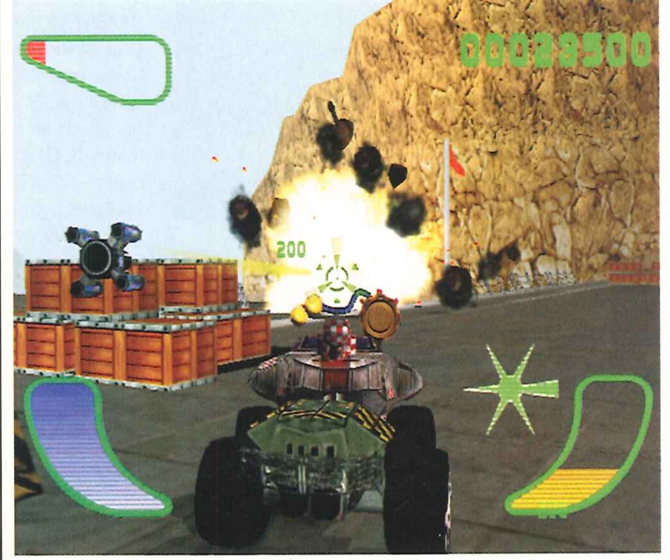
Si todo va bien, publicaremos la reseña completa de *Red Dog* en el próximo número de DC Magazine, con información acerca de la modalidad para cuatro jugadores. Entretanto, tendréis que contentaros con estas cuatro imágenes. Son bonitas, ¿verdad? ■






RAZA

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Argonaut
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Perro:** Rabioso
- **A la venta:** Diciembre



Al igual que *R-Type*, un *shoot'em up* muy clásico y muy difícil de Irem, *Red Dog* te ofrece un colaborador que te ayuda a fulminar a los villanos. Lástima que no hayan perros de verdad en el juego.

YA VIENEN

WORLDWIDE SOCCER 2000

Los juegos de fútbol son como los bombones, nunca te cansas de ellos. Abre la caja y pásame un *WWS 2000.*

01 El portero está ahí, lo que pasa es que ha visto jugar a Molina **02** ¿Italianos haciendo piscina? ¡¡Nunca!! **03** En el negocio denominamos a esto una escena de público **04** Aunque parezca mentira, Petit va a cometer una falta

Silicon Dreams ha estado haciendo juegos de fútbol desde los primeros tiempos de las consolas de 32bits. Legendarios son ya títulos como *World League Soccer* y *UEFA Champions League*, y para seguir con la tradición, este desarrollador entra en el mundo de los 128bits con, claro, un juego de fútbol. Con la marca del clásico para Saturn *Worldwide Soccer*, está ya dispuesto para saltar al campo.

WWS 2000 tendrá que ofrecer bastante para igualar la calidad de *UEFA Striker*, el juego que ha abierto la veda de simuladores futbolísticos para Dreamcast. Además, pisándole los talones llega *Virtua Striker 2000*, un clásico de las recreativas. De cualquier modo, las cosas parecen bastante prometedoras si le echamos un vistazo rápido a este juego. La jugabilidad es buena y rápida, disfrutable de lado a lado y sin visas de bajar el ritmo en ningún momento.



Gráficamente, el juego tiene un poco de todo. Los estadios, por ejemplo, están perfectamente recreados, -siendo tal vez los mejores jamás creados para una consola- pero el problema está en los jugadores, que todavía necesitan unos retoques. De momento, todavía parecen bloques monolíticos con la expresión de Sylvester Stallone y el bigote es algo que necesita un rediseño urgentemente (David Seaman parece Arteche). De cualquier modo, hay algo en lo que seguro que *WWS 2000* supera a *UEFA Striker*, y eso son los trucos y los movimientos. Hay mucho qué hacer, muchos engaños y trampas. Tantos que te sentirás como Maradona en el 86 sacando la mano de Dios como quien saca un corner. *WWS 2000*, como Maradona, pero esperemos que el genio del 86, no el gordo drogadicto del 94. Pronto lo veremos. ■





PUNTUALICEMOS

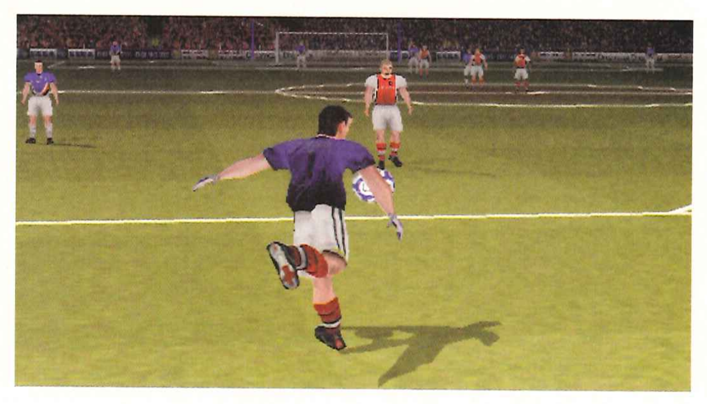
- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Silicon Dreams
- **Origen:** UK
- **Pasa:** Y desmárcate
- **A la venta:** Noviembre



01

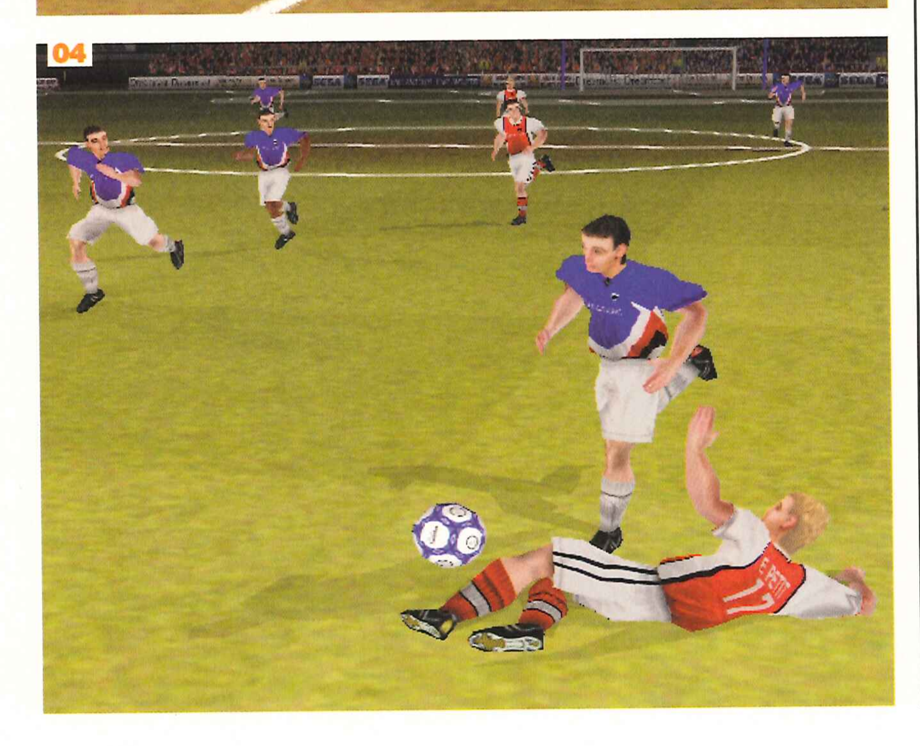


02









PRIMERCONTACTO

VIRTUA STRIKER 2 VER.2000.1

El padrino de los juegos arcade de fútbol llega a Dreamcast. Lo queremos ya.

Vestido con traje ejecutivo, gemelos, zapatos de Prada y gafas de Armani se encuentra el mejor juego de fútbol para recreativas de la historia. En un mundo plagado de gente con camisas rotas y chaquetas tres tallas mayores, él reina con facilidad gracias a unos gráficos superlativos y a un movimiento espectacular. Y ahora llega para hacer el saque en Dreamcast.

Directamente y exacto a la versión para Naomi -que utiliza la misma tecnología que Dreamcast-, *Virtua Striker 2* será una conversión perfecta. Y ahí tenemos el mejor juego arcade de fútbol para consola jamás visto.

Estadios gloriosos y jugadores hiperrealistas son algo común y normal en *Virtua Striker*, pero esto, que conoces y amas, no es nada. Sin duda, lo que hará que te chupes los pulgares son los pequeños detalles que acompañarán la versión para Dreamcast. Como reacciona la bola al tocar el suelo es único y real (cuando la mayoría de juegos de fútbol parecen jugados sobre una mesa de billar) y cuando los jugadores chutan, realmente parece que contactan con el balón, mientras que en los otros es una fuerza mental la que hace que el balón se mueva.

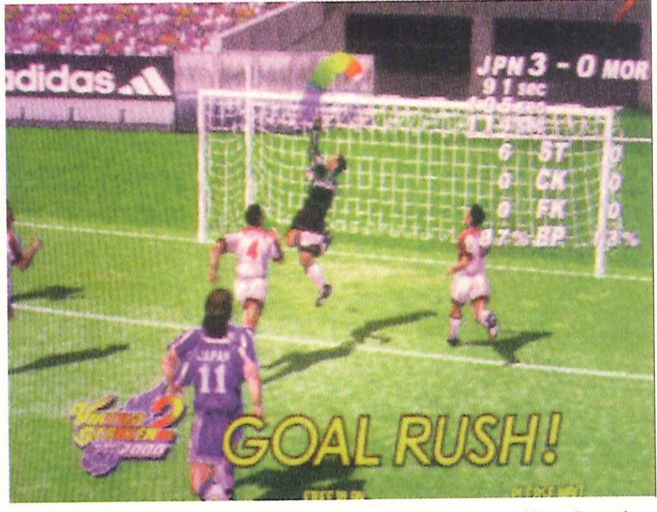
El único pero es que el juego no posee licencia por lo que no habrán ni competiciones ni jugadores reales. De cualquier modo, es lo que sucede sobre el campo lo que realmente importa y en este aspecto *Virtua triker 2 ver. 2000.1* es punto y aparte.

UN POCO MAS

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** In-House
- **Origen:** Japón
- **Penalty:** Y espulsión
- **A la venta:** Sin confirmar







En la versión arcade de *Virtua Striker ver.20001.1* había momentos en que más que un partido aquello parecía una manifestación en cámara lenta. Estos momentos de protesta popular serán eliminados en la versión para DC.

PRIMERCONTACTO

FURBALLS

¿Alguien hará algún día un juego basado en esas bolas pegajosas con las que juega tu gato?





Cada vez que hay una consola nueva, aparece un plataformas mono y simpático. ¿De verdad creíais que esta vez esto no sucedería? Y es que las criaturas pequeñitas y simpáticas que corren arriba y debajo de tu pantalla y que viajan por latitudes poligonales son todo un género en sí mismas. Evitan los obstáculos del destino y luchan contra sus limitaciones naturales en un entorno que les es hostil. Mega Drive y la SNES tenían a Sonic y a Mario respectivamente, la PlayStation tiene a esa cosa llamada Crash, mientras que la Saturn y la N64 también tuvieron a, bien, Sonic y Mario. La Dreamcast ya tiene su Sonic azul y con lifting, pero nunca hay suficiente, ¿verdad?

Furballs es diferente. Muy diferente, de hecho. Mientras Mario (y Sonic, claro) saltan sobre las cabezas de sus enemigos para así neutralizarlos, los personajes inocentes y adorables de *Furballs* simplemente les pegan un tiro. Y más, porque una vez el cráneo se balancea y rueda por el suelo, todavía hay tiempo de echar unos tiritos de práctica. Visto esto, parece que este juego si hubiera escogido un entorno realista hubiera escandalizado a más de uno, pero, claro, la acción se desarrolla dentro de los confines de un mundo de dibujos animados por lo que pocos se quejarán. Es sólo acción, hombre. El juega va así. A través de una serie de niveles hallarás unos puzzles, que te dan el desarrollo inmediato de la fisonomía de tu Furball (controlas seis personajes). En algunos momentos a través de los niveles, una estructura que parece un portal te permite cambiar de personaje, lo que es algo no aleatorio, ya que cada personaje posee habilidades especiales y algunos de los puzzles sólo pueden resolverse explotando estas habilidades.

01 Un perrito con un casco y una pistola. Ahí llegan los paparazzis, claro.
02 También pondrías esta cara si dos criaturas verdes te apuntaran con sus largos y, claro, verdes apéndices
03 Esta mofeta tiene unas ventosidades radioactivas. ¿O lleva una espada Jedi en la mochila?
04 Kitty sabe como someter cualquier tipo de oposición. Cuidado, que está enfadada.



Durante la ECTS, el juego ya parecía bastante avanzado, tanto técnicamente como en cuestión de jugabilidad, aunque sus creadores afirmaban aún tener varias cosas que corregir. De cualquier modo, ya entonces el modo multijugador estaba avanzado y era realmente entretenido. Esperamos que el producto final sea al menos tan divertido como con el que jugamos. ■

FICHADO

- **Editor:** Acclaim
- **Desarrollador:** Bizarre Creations
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Dibujos:** Desanimados
- **A la venta:** Abril 2000

> "La acción se desarrolla dentro de los confines de **un mundo de dibujos animados**".













YAVIENEN

PLANET OF THE APES

Lucha contra unos simios muy bien educados en esta adaptación de las series de ciencia-ficción gorilafóbicas. ¿Charlton Heston salva a la humanidad?

Cualquiera que haya visto El Planeta De Los Simios será capaz de recordar ese memorable y emocionante discurso final de Charlton Heston. La humanidad ha sido destruida por su codicia y el hombre sufre un ataque de rabia y frustración. "Vosotros, maníacos, lo habéis destruido. Malditos seáis, malditos seáis, ¡malditos seáis todos!" Es que se me salta la lagrimita sólo de recordarlo. Y qué pena que ahora Heston se haya convertido en la cara oscura de la América que celebra el uso bestia de las armas. Creo que se le olvidó ese discurso, creo que ya no recuerda aquello maravillosos valores que defensdía la película. Erm, perdón, el juego. Por fin podrás comprobar lo que es aterrizar en un futuro en el que la tierra está dominada por primates.

Aquí juegas con Ulysses, un astronauta que desafortunadamente cae en uno de esos baches espaciales que confunden el espacio y el tiempo (como un atasco en la M30, más o menos) y, sin saber cómo, aterriza en el planeta de los simios. Y tu trabajo es sacar al pobre hombre de allí. A lo largo del juego te vas a encontrar con un montón de simios simpáticos, amables y hospitalarios (el juego incluye infinidad de líneas de diálogo), también deberás solventar puzzles y enfrentarte a monos malos. Fox promete una aventura épica, recogiendo el espíritu de las películas y del libro original de Pierre Boulle. Los gráficos parecen impresionantes, con un montón de sombras a tiempo real y una iluminación muy inteligente. Ciertamente, hubiera sido bonito poder jugar como uno de los chimpancés más relajados, más que nada para poder pegarle un buen bofetón con tu mano peluda a Charlton Heston. ■

MONADAS

- **Editor:** Fox
- **Dsarrollador:** Visiware Studios
- **Origen:** EE.UU
- **Monos:** A go go
- **A la venta:** Miediados del 2000







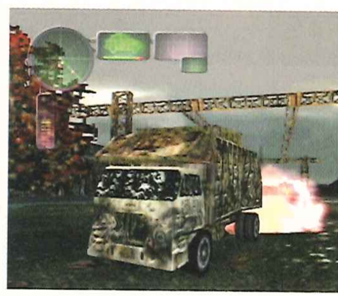
Planet Of The Apes promete una experiencia al etilo *Tomb Raider*, combinando lucha, resolución de puzzles y exploración. ¡Mata a los monos! ¡Mata a esas viciosas criaturas peludas de culo rosa! ¡Hazlo por el futuro de la humanidad!

YA VIENEN

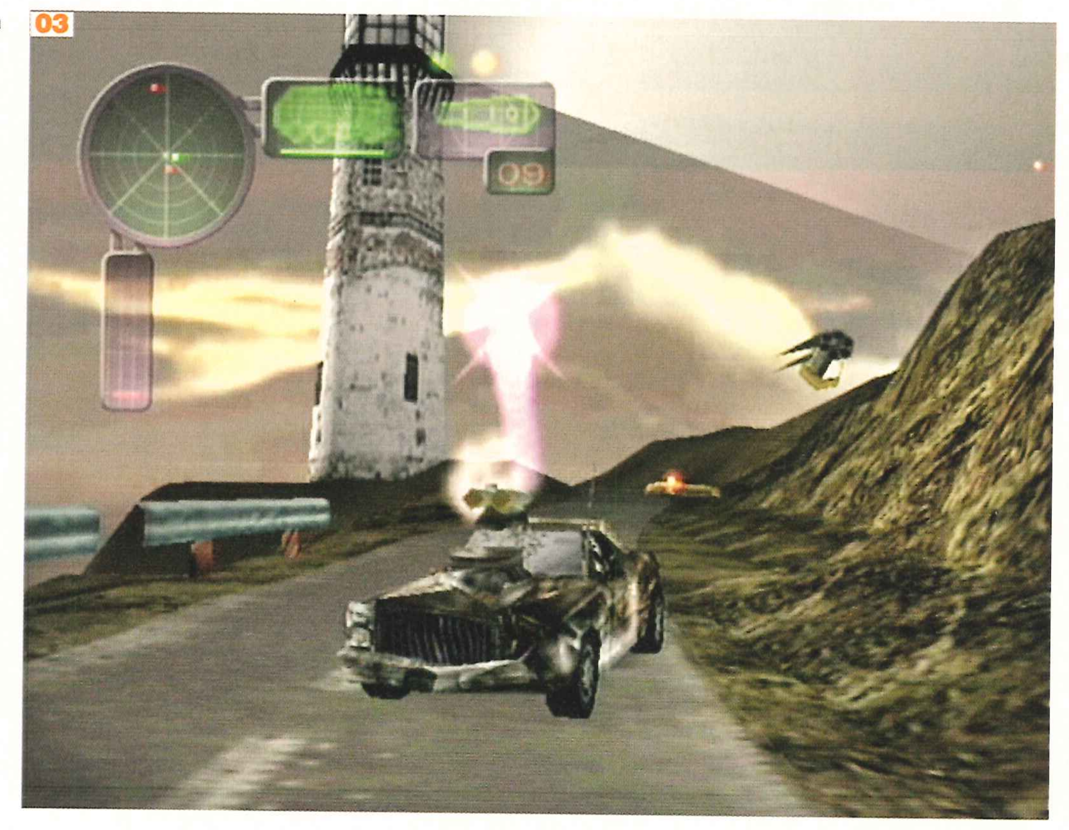
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE

Más conjuras desquiciadas, motores maquinadores y films de acción de serie B.









01 Nunca conduzcas cerca de una central nuclear con las ventanas bajadas.
02 Las múltiples opciones para dos jugadores deberían ofrecer horas y horas de batalla sin cuartel y amistades finalizadas.
03 Hay un episodio de Barrio Sésamo en el que Coco se compra un Cadillac de segunda mano, lo llena de armas automáticas y sale a la carretera a disparar a pensionistas y fans de los Backstreet Boys. A los de TV1 no les impresionó mucho el episodio y decidieron no emitirlo. Una pena.

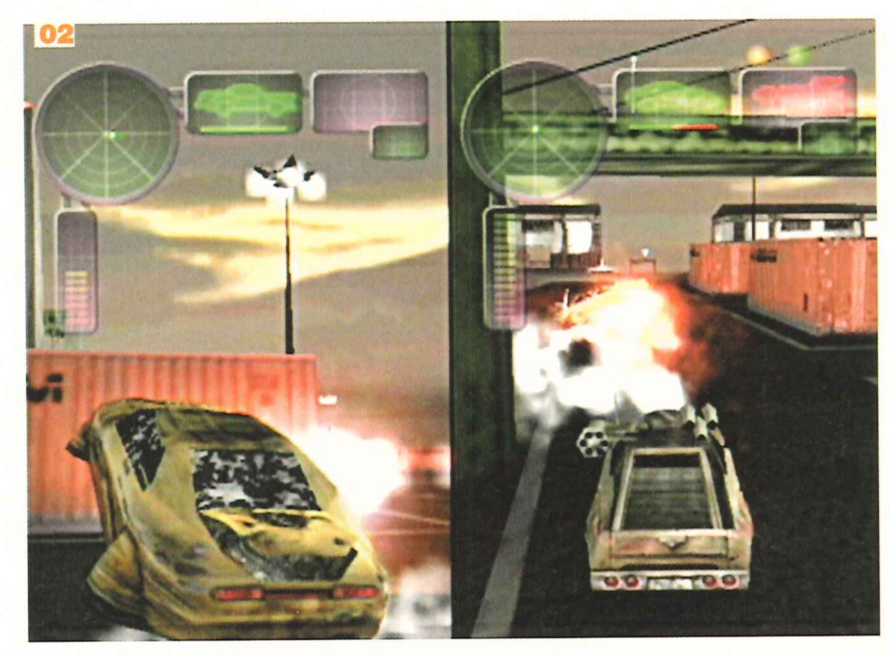
A pesar de parecer a simple vista otro film malo de Van Damme (Vigilante 8- era un hombre poseído por la rabia. Ahora alguien debe pagar), el juego de Activision, *V8: Second Offence* es, en realidad, un juego de combate en el que ocho coches intentan demolerse mutuamente con toda una gama de exóticas armas a su alcance. Como se podría concluir de la parte del título que reza Second Offence, esto es una secuela. De hecho, lo es de un gran juego para PlaySttion. Aquí, sin embargo, los diseñadores han añadido unos cuantos conductores más, además de algunos modos y power ups nuevos.

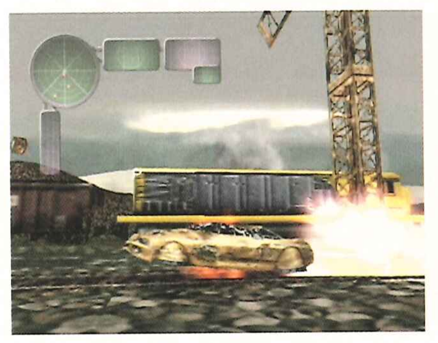
Y son los power ups los que aparentemente ofrecen un mayor interés. A pesar de que la variedad de vehículos -desde camiones, a buggies, pasando por 4X4- se centra mayormente en el estilo de los 70 que reinaba en el original, llegan una nueva serie de mejoras que te permiten controlarlos mejor sobre nieve, arena o agua (sí, puedes hacer que tu coche navegue). De hecho, incluso puedes hacer que tu vehículo se convierta en un hovercraft. Además, puedes recoger las armas de cualquier coche que destruyas, pasando a tu disposición de manera inmediata, así que al final puedes acabar teniendo un coche con todos los detalles. A los lectores de Max Power les encantará.

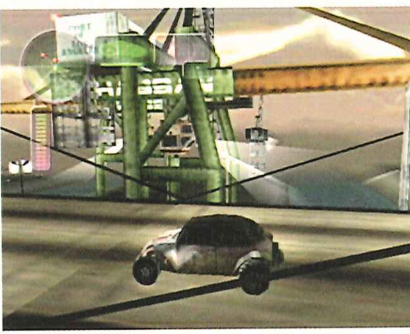
Está previsto que *V8: Second Offence* pueda ser jugado por hasta cuatro jugadores, dentro de una variada gama de opciones, desde tres contra uno hasta cada uno por su cuenta. Para jugadores solitarios, existe el modo Quest (posiblemente será un campeonato lineal), el Brawl (posiblemente simples batallas arcade) y Desperado (este seguramente incluirá a Antonio Banderas y a Salma Hayek a tiros por México). Finalmente, los modos para dos jugadores tienen la opción de jugar en equipo o uno contra el otro (a pesar de la relativamente ligera naturaleza del juego).

Visto esto, podemos afirmar que *V8: Second Offence* será una buena dosis de diversión descerebrada, como su predecesor, aunque los gráficos no parecen ninguna marvilla (fijaos en esos cuadrados). Pero si la máquina es capaz de poner cinco vehículos en pantalla, cuatro jugadores, un montón de armas y explosiones y un par de desguaces, esto poco va a importar.

ITV
- **Editor:** Activison
- **Desarrollador:** Luxoflux Crop
- **Origen:** EE.UU.
- **Semaforos:** ¿Para qué?
- **A la venta:** Diciembre







“Está previsto que *V8: Second Offence* pueda ser jugado por hasta cuatro jugadores, dentro de una variada gama de opciones, desde tres contra uno hasta cada uno por su cuenta.”



PRIMERCONTACTO

SOUTH PARK RALLY

Cartman subido en una máquina asesina, Chef se acuesta con la madre del gordo, Kevin ha sido atropellado por Big Gay Al y Stan no para de vomitar. Rellena lo siguiente con tus insultos preferidos:....................

W Bueno, era inevitable que sucediera. Esto es *South Park Rally*, tío, un juego al estilo de *Mario Kart* basado en la genial serie de dibujos animados (Vía Digital, Canal Locomotion). Aquí los corredores van a través de los más célebres escenarios de este pueblo perdido de la América más profunda, desde el santuario para animales homosexuales de Big Gay Al hasta las montañas cercanas y las calles del mismo pueblo. Los vehículos son geniales, Cartman va en su triciclo de la policía, Chef en su vagón y el tío de Stan coge su jeep de combate. Y para que no olvides que éste es un juego muy bien licenciado, Parker y Stone (los creadores de la serie) han añadido un montón de nuevas frases e insultos para tu deleite.

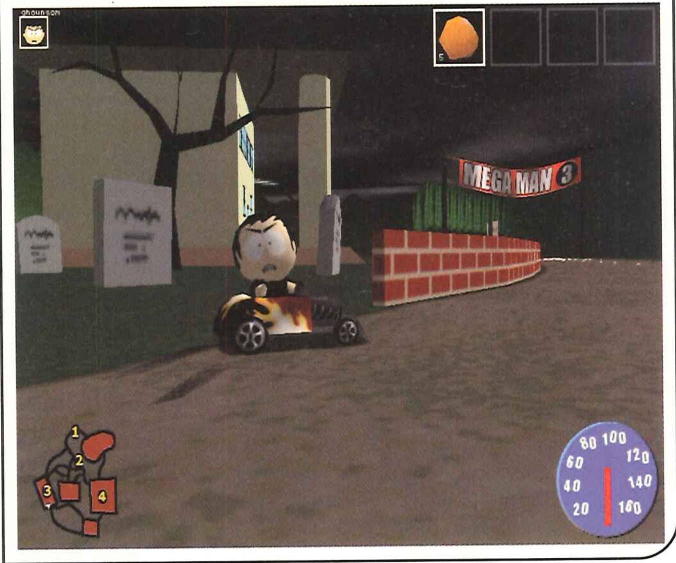
Pero volvamos a lo de las carreras. Manteniendo la tradición de este tipo de racers y jugando con la influencia de *Mario Kart*, este juego te permitirá coger armas a medida que avanzas. Pero, claro, esto es un juego de *South Park*, por lo que las armas serán cosas del tipo sapos mejicanos, bolas de chocolate salado y perros homosexuales con pañuelos de diseño. Así que no lo dudes, hay frases nuevas, vehículos desquiciados y armas imposibles. Dicen que es un juego para mayores. Lo dudamos bastante, la verdad.■

DETALLES

- **Editor:** Acclaim
- **Desarrollador:** Tantalus
- **Origen:** EE.UU.
- **Kenny bueno:** Kenny muerto
- **A la venta:** Navidad







YA VIENEN

NBA SHOWTIME

Lanza y finta sin tener que preocuparte por romper nada. Aunque no lo parezca, esto va de baloncesto.



01 Scottie Pippen se dispone a sentarse sobre el aro, donde la vista es mejor.
02 Tan bueno que sale al arcoiris. ¿O son flores carnívoras?
03 ¿Realismo? ¡Pero si hasta John Stockton hace mates!

Con *NBA 2000* ofreciendo una fielísima reproducción del juego baloncetístico (ver la página opuesta), el lado menos realista del mercado queda en manos de *NBA Showtime*. De los creadores de esas locuras que eran *NBA Jam*, Showtime sigue la tradición de los rápidos juegos de dos contra dos con una serie de movimientos que Michael Jordan sólo ha visto en los anuncios de Nike.

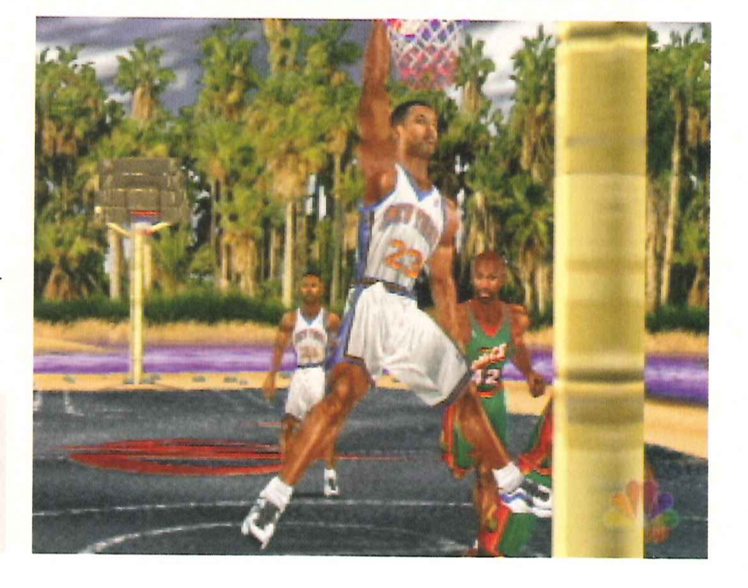


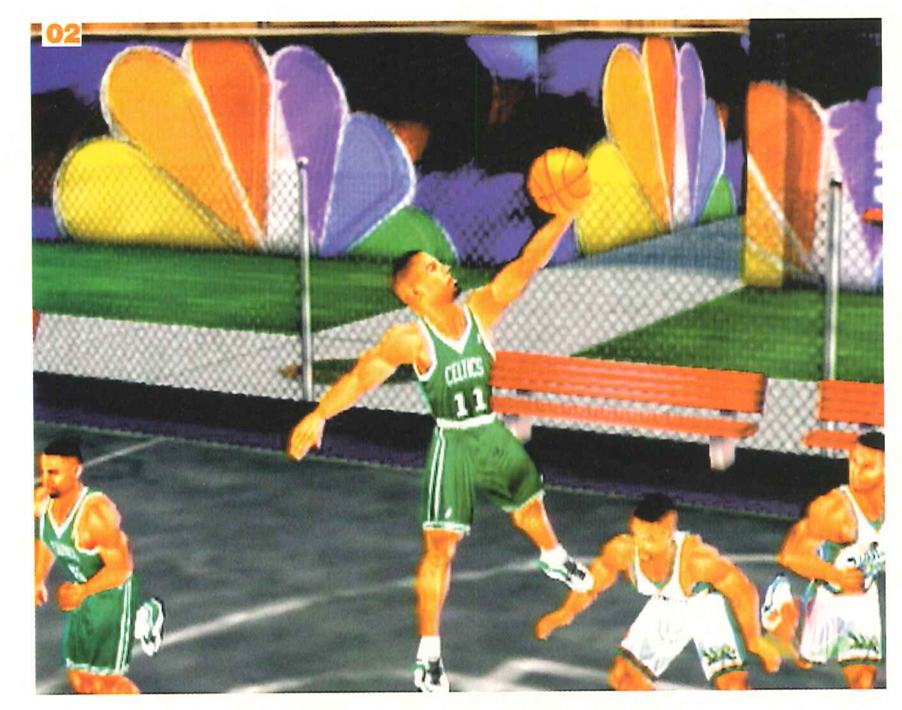
Como en el anterior juego de Midway para DC (*Ready 2 Rumble*), lo más importante es la jugabilidad. Como una fiel conversión del popular Showtime para recreativas, lo que hacía que fueras al señor de la bata cada diez minutos a pedir cambio ha sido perfectamente cuidado. Ahora sólo tendrás que dejar el juego para ir a la nevera. El simple pero efectivo sistema de control del juego original se

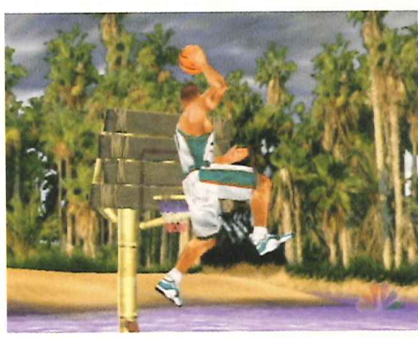
> "Gran cantidad de **movimientos espectaculares y trucos** han sido incluidos"

mantiene en éste, con un botón para el tiro/salto y otro para pase/robo, y uno especial (turbo) que te da una propulsión especial para llegar al aro como quien salta a la comba.
Un montón de mates espectaculares y movimientos imposibles, además de planos fantásticos para los tiros de tres y un modo en el que se ve a la bola en llamas si colocas tres canastas seguidas. Otras opciones hiperrealistas serán el modo Big Head (cabezón) en el que los jugadores parecerán de Gesmar, así como pistas escondidas y personajes sorpresa.
El realismo llega de forma casi testimonial en la recreación de las 29 pistas que comprenden el circuito NBA, así como en los 175 jugadores profesionales y en los sonidos que esperas oír siempre en cualquier acontecimiento deportivo-jugadores quejándose, público cantando y, lo mejor, el sonido a huevo frito de la bola entrando en la canasta.
Para los puristas está *NBA 2000*, pero si sólo quieres divertirte y tu conocimiento del juego es parecido al que tiene tu padre de la vida sexual de tu hermana, entonces *NBA Showtime* es tu juego. ■

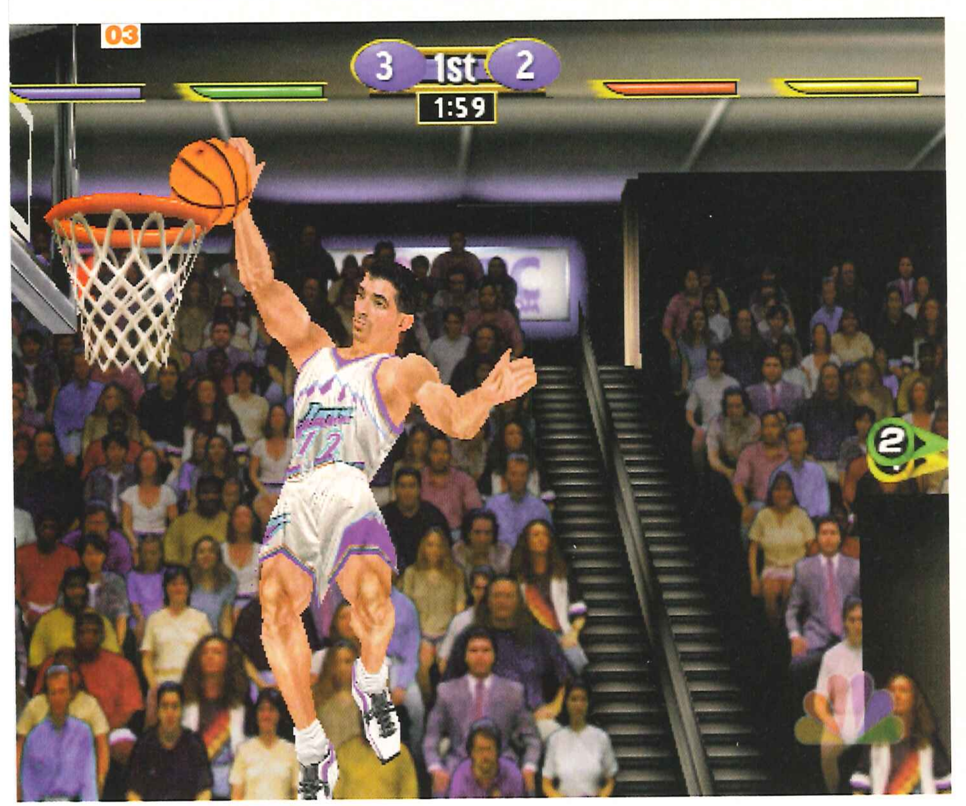
FICHA
- **Editor:** Midway
- **Desarrollador:** In-house
- **Origen:** EE.UU
- **Balón:** Cesto
- **A la venta:** Diciembre











PRIMERCONTACTO

NBA 2000

Para aquellos para los que un mate no es sólo una posibilidad de un color algo que pasa en una partida de ajedrez llega esta maravilla.

Tras la medalla de plata de nuestro equipo nacional en el Europeo y la victoria de los niños en el Mundial, la popularidad del baloncesto ha vuelto a niveles similares a los que ya disfrutara en los ochenta. Con esto, y con el éxito de la NBA en Europa gracias a la televisión vía satélite, podemos esperar un aluvión de juegos sobre este deporte. El amigo americano tiene todo lo que queremos. Y nos lo da para DC. *NBA Showtime* y *NBA 2000* sacan a nuestros sueños de los minutos de la basura.

Con la licencia oficial bajo el brazo, Sega incluye en este juego a todos los jugadores de verdad, la estadísticas reales y más de 15000 capturas en movimiento (algunas de ellas características sólo de un jugador en concreto). Y con todo esto parece que éste va a ser el juego de baloncesto más realista de la historia. Por si pareciese poco y para acabar de concretar la conjetura antes expuesta, *NBA 2000* cuenta con tácticas distintivas de cada equipo, además de algunas diseñadas especialmente por entrenadores de la liga profesional americana. De este modo, el juego asegura que cada equipo jugará como realmente lo hace (por lo que los Bulls siempre ganan), ya que cada jugador hará sobre la cancha lo que acostumbra a hacer en el mundo real. Ahí va Shaquille O'Neal haciendo otro mate y Dennis Rodman cometiendo otra personal.

Gráficamente *NBA 2000* parece un hit seguro. Los jugadores son tan realistas que puedes hasta ver los tatuajes de El Gusano Rodman y el ambiente de pista ha sido recreado perfectamente, con entrenadores nerviosos deambulando por la zona técnica y con fans abandonando el pabellón antes del final cuando su equipo está recibiendo una soberana paliza.

Por supuesto, todo estos accesorios no quieren decir nada si la jugabilidad es mala, pero es que *NBA 2000* tiene una que es casi tan buena como sus gráficos. Sega tiene una de tres en sus manos. ■

FICHA

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Visual Concepts
- **Origen:** EE.UU.
- **Hombre alto:** Pies grandes
- **A la venta:** Diciembre







NBA 2000 tiene más detalles que cuadro de Velázquez. Desde el corte de pelo a los tatuajes de los jugadores, pasando por las canchas. Todo el mundo NBA perfectamente recreado. Un gustazo.

YA VIENEN

WORMS: ARMAGGEDON

Le destrozan el jardín y, aunque no son champiñones, salen con la lluvia. Ah, y también se atacan los unos a los otros con metralletas.

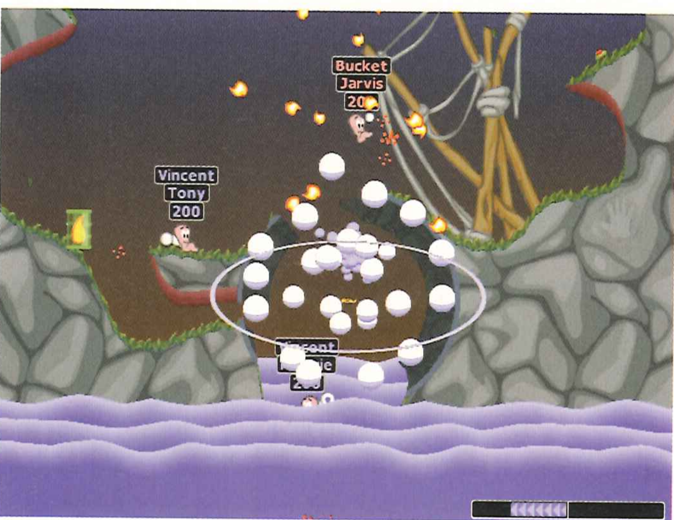


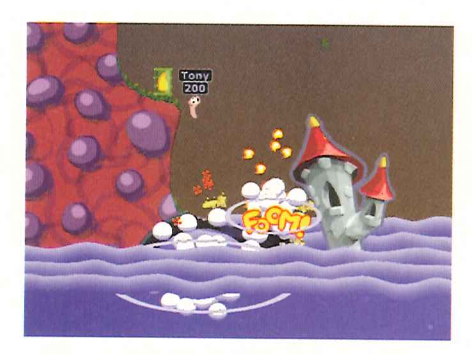
01 Cuidado, gusanos, estos puentes no son muy de fiar.
02 Gusanos en el planeta queso. Lástima que Kubrick ya haya muerto. Éste era un título genial.
03 Ya llega el verano y con él las fiestas de la espuma en todas las discotequas ibicencas. Y mira, este año vienen Jarvis Cocker y Tony Blair. Esto es clase.



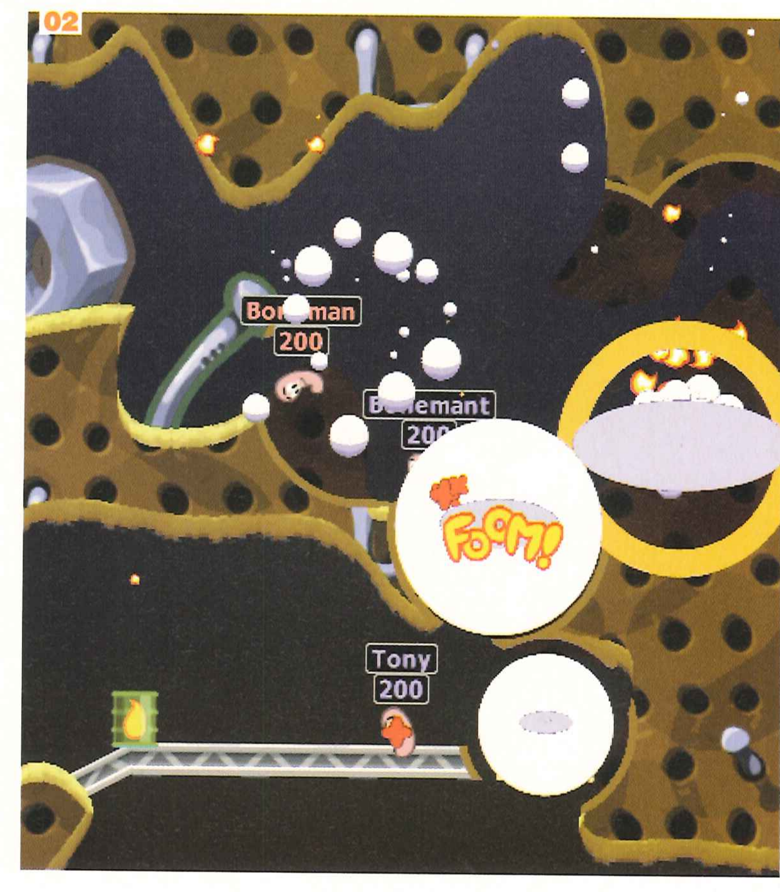
Quién iba a pensar que un juego de estrategia basado en invertebrados suicidas acabaría siendo un éxito y apareciondo en cada máquina de videojuegos desde 1995? Original y secuela han vendido ya más de tres millones de copias y la sorpresa ha dejado de serlo. Así que no es nada extraño ver a los galardonados Team 17 aparecer tan pronto en Dreamcast. La dominación mundial ya está aquí.

Worms: Armaggedon es oficialmente la segunda secuela del original y, aparentemente, parece ser que será el último de la serie. La historia ya la sabes y no cambia demasiado Controlas a un equipo de gusanos como en todos, tus oponentes (hasta tres) también tienen a sus gusanos y, en turnos, os ponéis bombas, os disparáis... En fin, hacéis lo que sea para destruir a los gusanos enemigos, ya sea a tiros o ahogándolos bajo el agua. La habilidad radica en saber como evitar que tus gusanos no se espachurren en el proceso criminal, lo que convierte al juego en una mezcla de táctica y violencia extrema realmente irresistible.
¿Y qué ofrece de nuevo esta versión? Bien, pues, aparte de la mejora de los gráficos, también trae nuevas opciones para uno y más jugadores para que no sea todo batallas cara a cara. Como era de prever, también llegan un montón de nuevas armas, algunas realmente excéntricas, (cargas submarinas, bombas de puente, burros de cemento...) lo que hará las delicias de más de un psicokiller en potencia. Finalmente, *W:A* añade diez power ups -que aterrizan como cráteres y los puede recoger el gusano más cercano-.
Así que nuevas armas, nuevos modos, nuevos power ups y nuevos gráficos (*W:A* a generar hasta 16 billones diferentes de paisajes aleatorios), pero la pregunta es: ¿será esto suficiente para asegurar el éxito de la saga? Tal vez. De cualquier modo, no hay duda de que estos nuevos bichos serán jugables y adictivos como siempre y, definitivamente, sus nuevas prestaciones alegrarán la vida a todos los fans de la estrategia gusanil. El único problema es que un juego en 2D puede pasar realmente desapercibido entre un alud de juegos en 3D. Aunque, claro, considerando que este tal vez va a ser el único juego para Dreamcast que ofrezca un burro de cemento como arma. ■



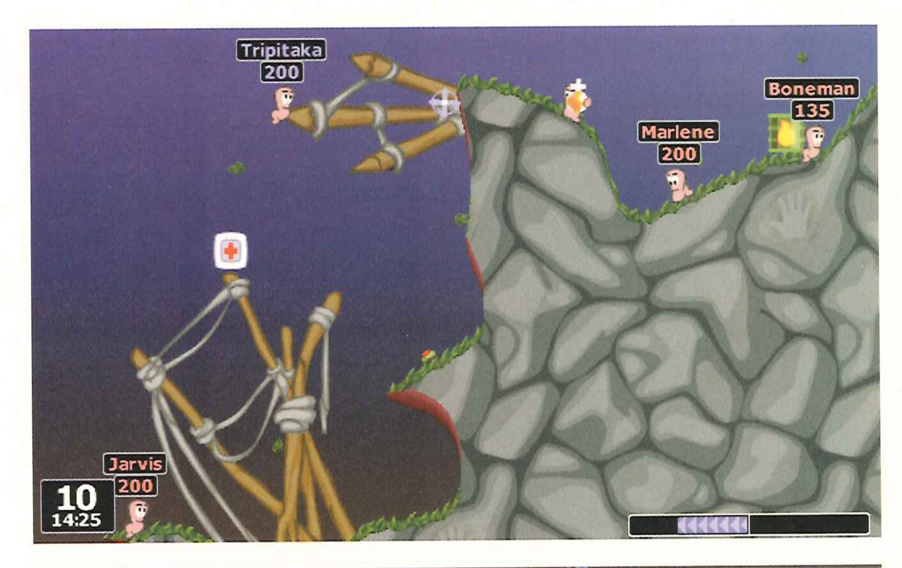






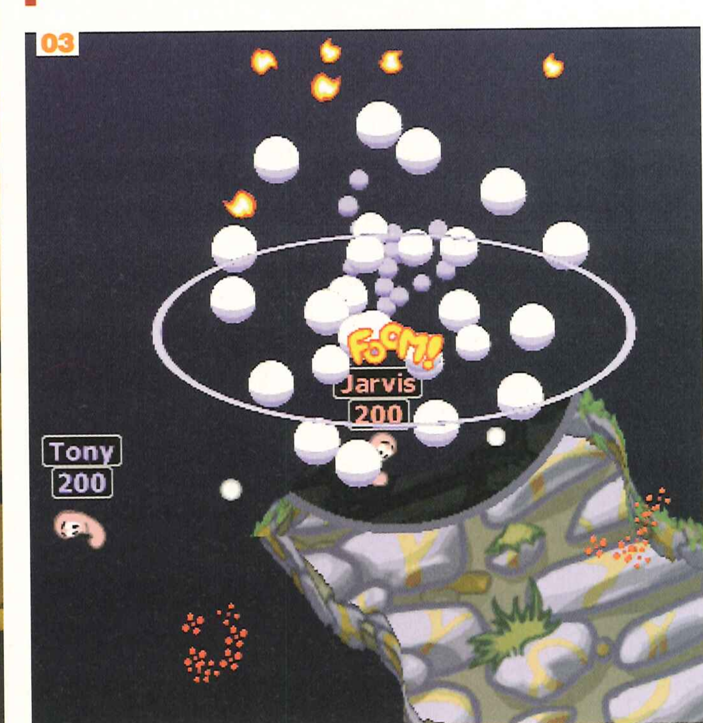
FICHA

- **Editor:** Hasbro
- **Desarrollador:** Team 17
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Muere:** Gusano
- **A la venta:** Diciembre





"Este tal vez va a ser el único juego para Dreamcast que ofrezca **un burro de cemento como arma**".



PRIMERCONTACTO

STUNT GP

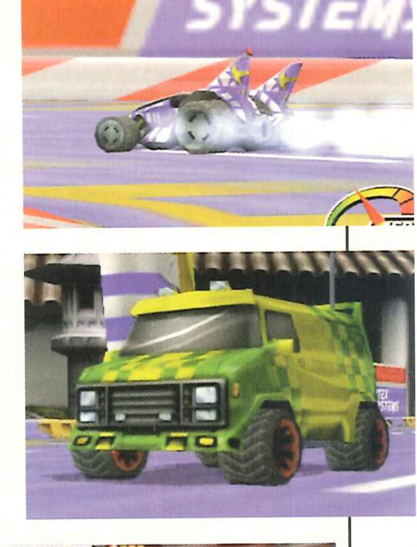
Los creadores de Worms siguen dándole demasiado al frasco y ahora nos traen esto. Sólo para tus maltrechas neuronas.

Entre la glamurosa élite de los juegos de carreras -juegos de F1, conversiones de arcade...- aparece un nuevo género, uno que tiene paletas de colores chillones, coches locos y una falta total de realismo y otras tonterías físicas. La comedia del conductor, y en ella actúan regularmente *Micro Machines, Super Mario Kart, Circuit Reakers* o, más recientemente, *Speed Devils* y *Buggy Heat*. Y ahora *Stunt GP*, de los creadores de *Worms: Aramaggedon*.

Stunt GP es un juego de coches por control remoto. Puedes elegir entre 16, pero cada uno es mejorable al tener la posibilidad de incorporación de nueve componentes diferentes, por lo que en total deben haber más de un millón de posibilidades (o algo así). Y coge estos cachondos mamones y condúcelos por 24 circuitos diferentes, todos ellos llenos de loops, saltos, espirales y cualquier tipo de dificultad imaginable, lo que hace que te pases más tiempo en el aire que sobre las cuatro ruedas. Además, existen diferentes modos de juego. Puedes escoger entre arcade, campeonato, estilo libre (donde haces animaladas y encima te dan puntos) y dos jugadores. Incluso existe la posibilidad de introducir tus tiempos en la Web para que te dejen bajar los coches fantasmas de otros jugadores y así competir en el juego por tiempo. Interesante, ¿verdad?
La verdad es que vimos este juego durante la ECTS y, aunque no tiene los gráficos de *Hydro Thunder* o *Sega Rally*, es una risa y hay un montón de opciones. Y es que todavía nadie ha recreado bien la comedia automovilística en Deamcast. Así que éste podría ser el primero en conseguirlo. Sólo una queja: Señores de Team 17, hemos descubierto que los conductores de los coches pequeños no son gusanos. Bueno, seguro que fuimos nosotros que nos confundimos. ■

FICHA

- **Editor:** Hasbro
- **Desarrollador:** Team 17
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Micro:** Asesinos
- **A la venta:** Primavera del 2000





Los circuitos son una loca sucesión de loops, rampas y trampolines. Los vehículos van desde coches normales a camiones, pasando por, bueno, hay que verlo.

ÚLTIMOVISTAZO

METROPOLIS STREET RACER

Bizarre Creations traiciona la naturaleza más intrínseca de su nombre y nos regala este racer ultrarrealista.

01 Habiendo visto el *GT2000* y el nuevo *Ridge Racer* para PS2, podemos afirmar que MSR está mucho mejor diseñado. Toma ésa.
02 Trafalgar Square después de las celebraciones de fin de año.
03 Bizarre sigue trabajanmdo en la licencia para que puedas pedir pizzas a través del juego. Seguiremos informando (ahora nos vamos a comer).

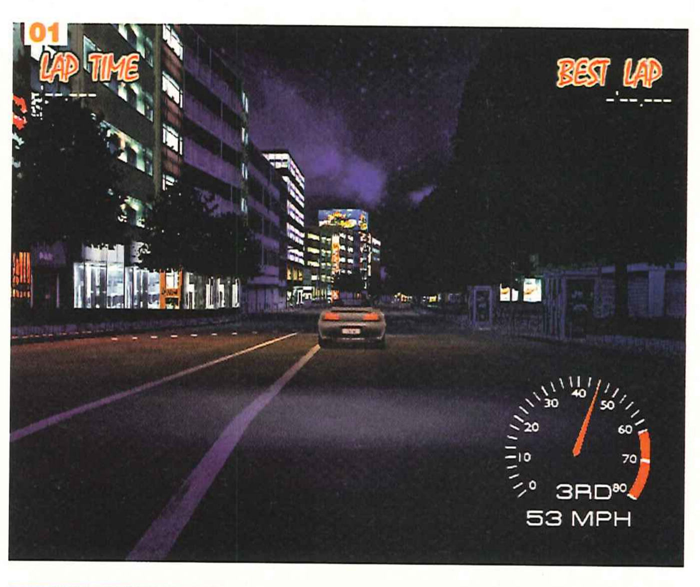
Durante meses han aparecido noticias sobre los problemas que estaba teniendo Bizarre Creations para finalizar este juego. Pero parece que los creadores de *Furballs* finalmente lo están sacando adelante. Y nos han enviado estas capturas para que lo comprobemos.
Los escenarios van desde el centro de San Francisco, al distrito Shibuya de Tokyo, pasando por el centro de Londres. La tónica general es un realismo que sobrepasa con creces todo lo que hayas podido ver hasta ahora. Durante la ECTS, la demo

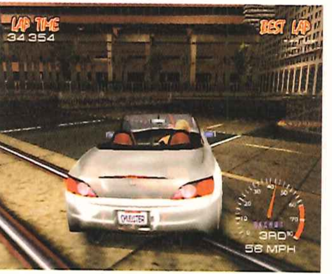


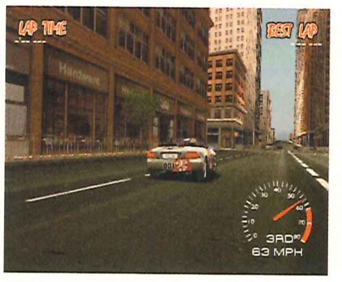
presentada de este juego congregó multitudes, que no se podían creer lo real que podían llegar a ser algunos decorados. Bajas por Piccadilly Circus y es posible reconocer algunas tiendas y restaurantes. Cientos de detallados mapas de texturas han sido creados para asegurar que el juego es lo más fidedigno posible a la realidad y las tres áreas se pueden recorrer tanto de día como de noche. Por otra parte, el juego también ha conseguido licencias oficiales de algunos modelos de coche, como es el caso del nuevo Honda S2000 descapotable o el Alfa Romeo 156, que, por casualidad, es el mismo coche que conduce Giles Thomas, el manager de marketing de Sega. Probablemente, también llegará el Lotus Elise, ya que es el que conduce Martyn Chudley, el capo de Bizarre. Y, claro, en un envoltorio tan fino y pulcro, la Scoopy que lleva a algunos de nosotros a trabajar cada mañana no creemos que sea incluida. ¡Esnobs! ■

PRESTACIONES

- **Editor:** Sega Europe
- **Desarrollador:** Bizarre Creations
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Realismo:** Real
- **A la venta:** Primavera del 2000





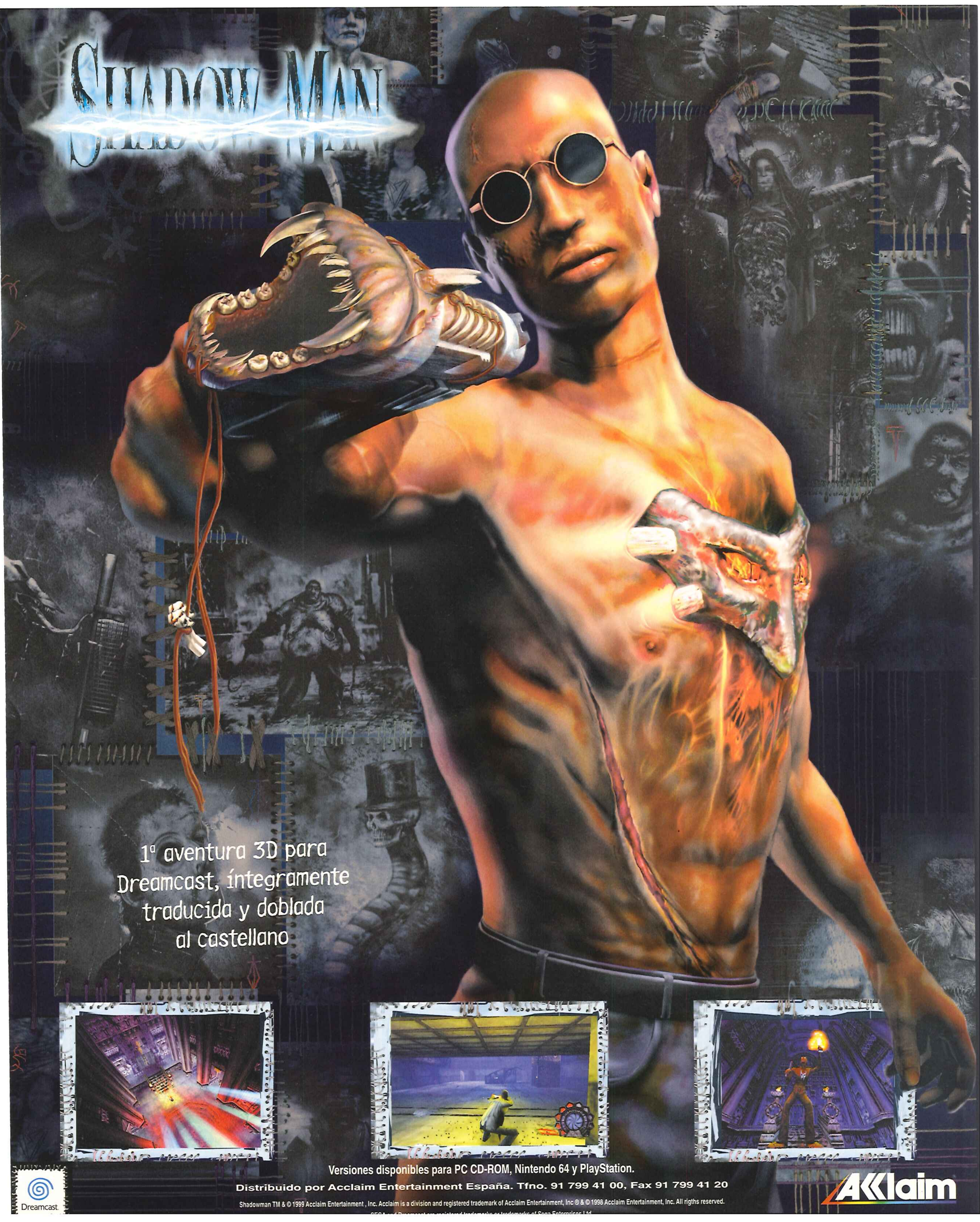


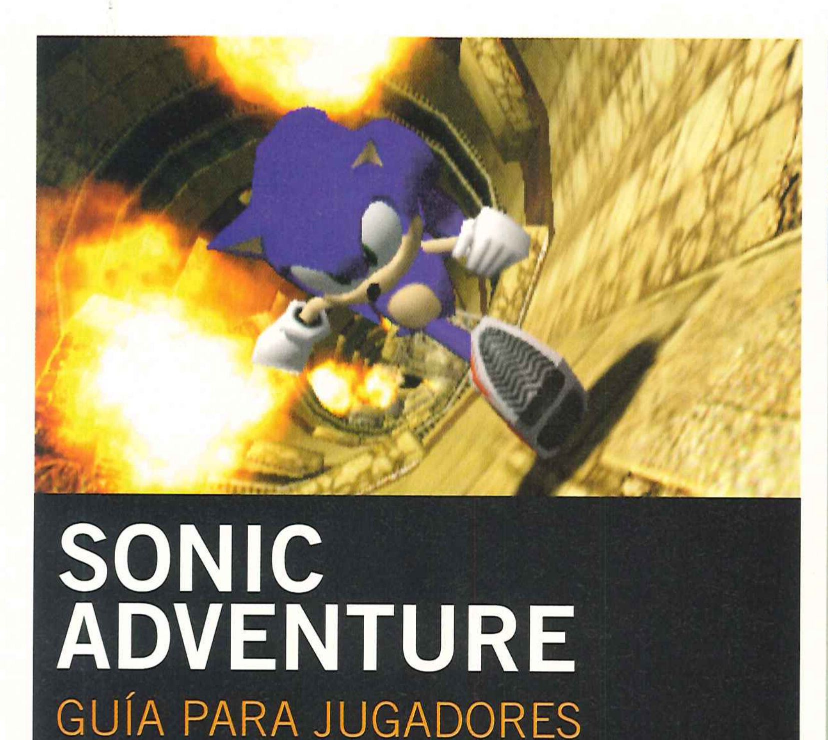









Shadow Man
1ª aventura 3D para Dreamcast, íntegramente traducida y doblada al castellano
Versiones disponibles para PC CD-ROM, Nintendo 64 y PlayStation.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 799 41 00, Fax 91 799 41 20
Shadowman TM & © 1999 Acclaim Entertainment , Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rigths reserved.
Dreamcast
Acclaim



SONIC ADVENTURE

GUÍA PARA JUGADORES

Saludos desde el otro lado. Bienvenidos a *Sonic Adventure*, un enorme mundo en 3D donde todo es más grande y mejor de lo que nunca hayas podido ver o imaginar. Todas las esperanzas que habíamos depositado sobre los hombros de la mascota oficial de Sega han sido cumplidas en éste, el que es, sin duda, el mejor juego de toda la saga. Y si buscas una guía completa y comprensible sobre el juego has venido al lugar adecuado.
Con la Dreamcast en tu salón, un horizonte de infinitas posibilidades se abre ante tus ojos. Tu padre ya no volverá a ver el telediario.



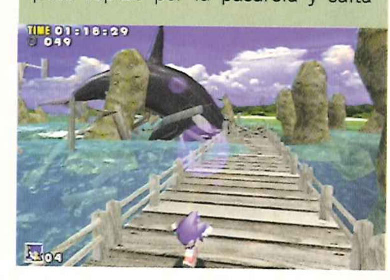
13 JEFE – Chaos 0

Normalmente, el juego se inicia con una batalla con un jefe. Sonic, tocanarices entrometido donde los haya, ha olido problemas y, claro, se dispone a solucionarlos. Aquí te enfrentas a Chaos, el monstruo acuático, el cual no sería capaz ni de salir a golpes de una bolsa de plástico. En fin, que tres golpes con tu ataque con salto y ya lo tienes retirándose con el rabo entre las piernas.



02 NIVEL 1 – La costa Esmeralda

Corre feliz por la playa para iniciar este primer nivel. Es una bonita y bucólica manera de disfrutar los nuevos paisajes que te ofrece Sonic. Recoge los anillos y mata a los dos primeros malos, luego sube por la rampa y salta por entre las tablas. Ahora corra por el muelle y utiliza los travellators para plantarte en la siguiente isla.
Una vez allí, dirígete hacia otro travellator y vuela sobre el agua antes de negociar la primera colina. Precisa tu movimiento para pasar el portal y luego pasa por el loop y llegarás a un trozo fantástico. ¿Ves aquella ballena asesina? Bien, pues está ahí porque le caes mal, así que pasa rápido por la pasarela y salta





hacia la siguiente isla. Ahora ya estás a salvo. Recorre en círculos la isla para conseguir bonos y más tarde sube al peñasco sin olvidar parar en la plataforma de la derecha para conseguir una vida extra. Una vez en la cima, salta sobre los huecos y dirígete hacia la cueva para la siguiente fase del juego.
Corre hasta llegar al agua y crúzala utilizando las plataformas o, si lo prefieres, simplemente corre bajo el agua (parece que los erizos no tienen problemas para respirar bajo al agua). Con los trampolines podrás recoger otra vida extra antes de tener que coordinarte para negociar los portales. Una vez hecho esto,



esprinta al pie del peñasco y propúlsate hacia la siguiente plataforma.
Sube los peldaños y luego desciende por una rampa casi vertical hasta llegar al mono. Te lo tienes que cargar si quieres bonos. Ahora quédate sobre el octágono que lleva un 1 y salta cinco veces para llegar al 5. Déjate caer sobre la plataforma.
Negocia más puertas y pasa a través de otro loop para acabar aterrizando sobre el punto final del nivel uno.

03 Atraviesa las puertas de cristal y pasa por los portales que hay a tu derecha para llegar a las calles de la ciudad. Sube corriendo las escalinatas de la Central Station y coge el tren a Mystic Ruin.
Una vez allí dirígete a la casa de las colas -se encuentra a tu derecha- para un poco de acción con el Dr. Robotnik.



04 JEFE – Egg Hornet

Otra batalla fácil con un jefe. Simplemente debes evitar con sutileza sus ataques con misiles y cuando aterrice, ataca con tu salto. Tres golpes y ya es historia.

05 Recoge la piedra verde que se encuentra en el exterior del molino y llévala a la cueva que se encuentra a la derecha de la cascada. Coloca la piedra sobre el santuario y te habilitará para saltar al viento y entrar en el siguiente nivel.

06

Nivel 2 – Windy Valley

Corre por el camino recogiendo anillos y matando a los malos. Párate y recuerda antes de enfrentarte al monstruo Space Harrier (¿os acordáis de ese juego, fans de Sega?). Quédate en la cuadrícula y deja que el viento te lleve a la siguiente plataforma, luego, con las tablas, el viento te volverá a llevar hasta la cima del peñasco.
Corre colina abajo y deja que la inercia te sitúe sobre el trampolín. Sobre él, pega un par de saltos y llegarás a la plataforma más alta. Ahora debes correr por el puerta hasta meterte en un espectacular tornado que te transporta hasta el maravilloso mundo de Oz. Bueno, de hecho, te lleva a una nueva sección.

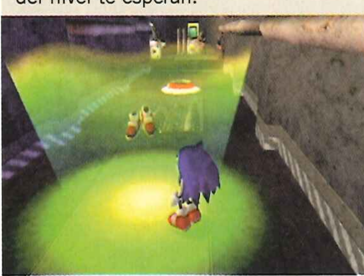




Salta sobre tu tabla y desciende al nivel del suelo para luego saltar sobre otra serie de cinco bases octagonales. Utiliza el trampolín para llegar al puente, crúzalo y, otra vez con las plataformas, deja que la suave brisa te transporte a una nueva plataforma. Salta del trampolín y ponte en órbita con el sol hasta descender a la segura tierra firme (no imites a Ícaro aunque seas un fan de la mitología griega). Corre a través de esta increíblemente



rápida sección recogiendo bonos hasta llegar a una lanzadera de cohetes, la cual te disparará hasta otra sección de alta velocidad. El viento te ayudará a pasar por un hueco, una vez hecho esto, desciende de tu tabla y ya estás en una nueva plataforma. Sigue a través de ella con tu bolita. Llegarás a un camino de hojas y tras otra fase de viaje en tabla te encontrarás en la plataforma más alta. Una espectacular pasarela. Y al llegar al final, propulsiónate y el viento hará el resto. Ya estás en la plataforma final, donde una gema azul y el final del nivel te esperan.



07 ITEM – Bambas

Vuelve a subir al tren y retorna a la Central Station. Sal de la estación y tuerce a la izquierda. Sigue la carretera hasta que te encuentres un agujero por el que debes dejarte caer. Gira a la izquierda y salta a un nivel superior donde podrás recoger un par de bambas con las que todo te será más fácil. Pisa el botón rojo para conseguir unas monedas y luego utiliza tu spindash (para dar vueltas) presionando el botón de dash. Para con Go!.

Sal volando y llegarás a la calle.

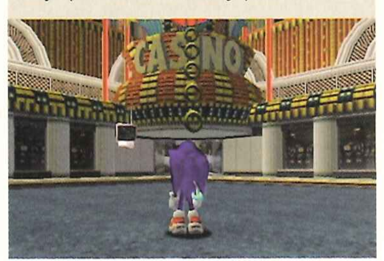


08 ITEM – Brazalete

Vuelve al edificio que hay al lado de la Central Station, sube por las escaleras hasta llegar a los dos botones rojos. Enfrente verás una habitación con puertas automáticas. Pisa el botón de la derecha para que aparezcan los anillos y luego haz lo mismo con el de la derecha. Carga tu spindash y sal justo cuando las puertas automáticas se cierran. Ahora vuela y recoge anillos y, si vas bien coordinado, podrás entrar en la habitación y coger el brazalete.

09

Baja por las escaleras y pasa a través



de las puertas para plantarte directamente en Station Square. Ve hacia el casino. Quédate sobre el botón rojo que hay fuera y acércate al pie del camino de anillos. Haz spindash para recogerlos y abre la puerta del casino.

10

NIVEL 3 – Casinopolis

No hay un camino marcado para este nivel, por lo que deberás utilizar varios juegos para recoger los anillos una vez hayas hecho saltar la banca en la habitación de los anillos (440 serán suficientes). Una vez hecho esto ya podrás saltar hacia la salida del nivel. De cualquier modo, cuando se te cae la bola tres veces en el juego de pinball, verás la cara oscura del casino. Pero alégrate, te podemos sacar de ésta.

Sube por la pendiente recogiendo bonos y matando o evitando a los malos, luego pasa por las bolas y déjate caer en la siguiente habitación. Mientras te disparan hacia el cielo intenta atrapar los bonos antes de entrar en el túnel.

Esprinta recogiendo todos los anillos y déjate caer sobre otra habitación con viento que te transportará a toda una selección de túneles. El de más abajo contiene dos bolas, el de arriba una y un montón de anillos que te esperan. No importa qué túnel escojas, pues acabarás de cualquier modo en la habitación final.

Pasa a través de las espinas y las bolas hasta la escalera. Sube por ella hasta la salida y acabarás en el cuarto de baño donde puedes parar un momento para lavarte un poco. En serio.





11 Después del nivel Casinopolis verás una escena sesgada con una piedra azul en medio de un callejón. ¿Adivina qué tienes que hacer? Muy bien, cógela. Corre por el callejón que hay al otro lado del restaurante en Station Square. Sube al tren a Mystic Ruin y observa como la roca se abre (te sentirás como Moisés).

Entra en la renovada cueva, coloca la piedra sobre el santuario y el hielo se abrirá (esto ya parece La Biblia). Esprinta a través del túnel, salta por encima del agua y sube por la escalera hasta el siguiente nivel



12 NIVEL 4 – Icecap

Otra de recoger anillos. Luego mata al robot y déjate caer sobre la nieve y utiliza el trampolín para propulsarte hasta la cueva.

La idea aquí es, obviamente, llegar a la cima de la cueva. Y para ello, primero debes utilizar la tabla para alcanzar las estalactitas y, desde ellas, saltar hacia la derecha. Corre hasta la siguiente tabla y salta hacia la escalera. Luego a la derecha dos veces y allí te encontrarás con una simpática plataforma que te dará una vida extra. Ahora salta sobre la boca de la cueva donde una lanzadera de ▸



SONIC ADVENTURE

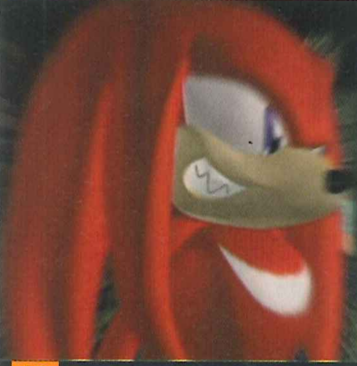
GUÍA PARA JUGADORES

CONTINUACIÓN...

cohetes te llevará a una nueva cueva. Una vez en ella, corre a través del túnel y déjate caer sobre el suelo de la cueva antes de volver a subir de nuevo. Inicia este proceso saltando desde el trampolín al camino y, utilizando otra, alcanza las estalactitas. Salta a través de ellas y así llegarás a otra tabla. Aterriza sobre la escalera y desde allí acércate a la plataforma donde están los bonos.

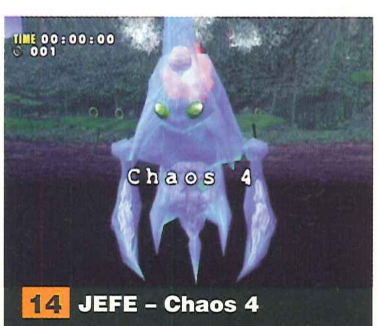
Corre hacia el travelator y harás zoom rampa abajo hasta llegar a otro grupo de estalactitas. Crúzalas, recoge anillos y salta atrás hasta el botón rojo. Písalo y un puente de hielo aparecerá. Crúzalo y prosigue hacia la derecha a través de unos caminos. Terminarás en la escalera con un octágono, el cual, y esto ya lo sabes, es el primero de cinco sobre los que saltar. Al llegar a la cima, un puente y el cielo se abrirán y podrás salir de la cueva.

Espera un segundo... ¿Qué es ese ruido? Sí, es una avalancha de dimensiones mamutianas. Lo mejor que puedes hacer es pillar tu tabla de snowboard y esconderte donde puedas, o sea, debajo de la montaña. Y rápido. Una vez alcances el botón hallarás una gema y con ella el final del nivel que ya hace rato que te espera.



13 JEFE – Knuckles

Corre de vuelta hacia Mystic Ruin y allí cítate con Knuckles al lado de la cascada. El Echidna está dándose un paseo, pero aunque la tentación es grande, espera a que te ataque él primero. Como casi todos estos, tres golpes y pasa a mejor vida. Lo que pasa es que cuando te apresuras y te encuentras cara a cara con cada Sonic, las gemas caen y aparece el codicioso del Dr. Robotnick. Ala, otra pelea con Chaos está servida.



14 JEFE – Chaos 4

Evita su ataque saltando sobre los nenúfares y cuando saque la cabeza dale lo que se merece. Cinco golpes son necesarios para que se hunda como el Titanic.



15 MINIJUEGO
Sky Chase Acto Primero

Tras acabar con Chaos 4, sube las escaleras hasta la casa de Tails. Una escena de transición te enseña a Tails entrando en el edificio y el suelo abriéndose y mostrando una salida. Tails llega en su biplano y con ella llega el momento del minijuego.

Dispara a los aviones que se te acerquen y sobrevuela el barco grande evitando, claro está, los misiles y castigándole a discreción. Sí, todo muy bonito, pero es que te la vas a cargar igualmente.

Tu avión sale propulsado hacia el cielo y sólo te queda observar y llorar mientras Sonic practica la caída libre sobre el suelo y acaba de cabeza sobre la arena.

Su cuerpo mutilado es engullido por las pirañas y... No, está bien, de verdad. Nos lo hemos inventado.



16 Ve a Station Square y **encuéntrate con Amy**, luego corre, pues tienes una cita en Twinkle Park: el Port Aventura de Sonic World

17 NIVEL 5 – Twinkle Park

Ataca a los coches que se te acercan, los cuales tienen un código de conducción algo especial, por no decir



deplorable. Luego salta sobre el coche con el color que te guste más. Ahora, subido en tu auto de choque, puedes hacer zoom y darte un garbeo en plan guay por el circuito de Twinkle Park, y cuidadín, no sea que te salgas de la



pista y te dispares hacia tu fatal destino.

Cuando llegues al final de circuito, suéltate agujero abajo y luego observa



como una montaña rusa te lleva a la otra parte del nivel, el verdadero Twinkle Park.

Corre hacia delante y deja que te cojan los, errmm, cogedores, luego apunta y dispárate a los bolos. Sí, es bowling de diez y si haces strike te dan una canti-



dad indecente de anillos.

Ahora sólo debes seguir por el agua hasta otra pista de bolos, continúa y sube los peldaños y rodea el carrusel evitando las bolas. Con la tabla hacia el techo, que falta gente. Desde allí corre hasta una sección donde bien puedes coger la ruta de la plataforma o bien dejarte caer y continuar al nivel del suelo. No hay mucha diferencia en lo que elijas, ya que ambas opciones te



llevan al mismo sitio: una tabla hacia más plataformas aéreas.

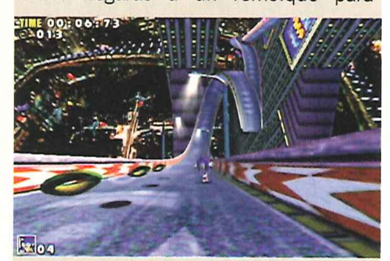
Salta como un loco y coge una vida extra, salta a través del tejado y corre alrededor del edificio hasta alcanzar una nueva tabla que te catapultará. Unos saltitos más y aterrizarás. Coge los bonos que hay a lo largo de la escalera y, una vez hecho esto, sube hasta el final del nivel.

18 Tras dejar Twinkle Park, coge el ticket de la isla de tráfico que se encuentra justo delante de ti. Ahora da una doble vuelta atrás y te encontrarás con un edificio justo al lado del parque. Atraviesa la puerta que ya está abierta y coge cualquiera de los ascensores. Te llevarán al siguiente nivel.



19 NIVEL 6
Speed Highway

Esprinta como un poseso y recoge anillos como si fueran champiñones, luego salta hasta la plataforma amarilla, la cual te lleva a una enfermiza sucesión de autopistas velocísimas. Al final llegarás a un remolque para



helicópteros. Salta sobre la carga posterior y te transportará a la siguiente sección del nivel.

Utiliza la lanzadera de cohetes para volar sobre unas cuantas carreteras. Esprinta hasta llegar a una segunda lanzadera. Tras sobrevolar el hueco, pisa el cristal y caerás sobre una sección muy interesante, en la cual bajarás por un rascacielos recogiendo bonos y evitando obstáculos.



Una vez llegues al pie del edificio ve a la siguiente sección bien por los tejados, bien por las calles. Tanto por arriba como por abajo debes girar a la izquierda y, al final, te encontrarás con una fuente cuyo chorro te llevará al final del nivel

20 ITEM – Glowing Sprite

Dirígete a la Station Square y observa la escena de corte en la que Amy es secuestrada, luego coge el tren y sigue a Amy y a su secuestrador hasta Mystic Ruin. Tras ver como se llevan a Amy, métete en la cueva y deja que el viento te lleve hasta el hielo.
Corre a lo largo del santuario azul y pasado el túnel hasta llegar a una puerta abierta que te lleva a un área nueva. Baja por la colina y recoge la bola brillante que hay sobre la roca.
Vuelve a la jaula flotante que hay al lado del portal. Utiliza el Spindash para meterte dentro y así abrirás la puerta hacia el siguiente nivel.

21 NIVEL 7 – Red Mountain

Utiliza la lanzadera para llegar al siguiente nivel y luego corre a través de las bolas, de las barras de los monos y con la tabla llega hasta la plataforma. Pasa la bola y pisa el botón rojo para activar la lanzadera que se encuentra justo detrás de ti.
Tras el vuelo, puedes utilizar las tablas inmediatamente para así alcanzar la plataforma. También puedes correr rodeando el peñasco, pasando por el monstruo y las barras de los monos y haciéndote con un buen número de anillos. Eso sí, tras esto debes utilizar las tablas.
Cruza por el puente de madera, pasadas las bolas y puedes o dejar que el geyser te lance a través del abismo o evitarlo, coger la vida extra y saltar. Una vez hayas llegado a tu destino, utiliza la vía rápida para llegar a la siguiente sección.
Salta a la plataforma y recoge anillos evitando a la cabeza de piedra que escupe fuego. Salta a la siguiente plataforma, salta por encima de las cenizas y evita las erupciones volcánicas. Coge una vida extra, activa otra lanzadera y vuela hasta el siguiente escenario.
Salta a las lianas y balancéate. Salta antes del final, pues Mr. Stone Head te podría freír. Llegado este punto, puedes confiar en el destino y saltar del peñasco donde una rampa te espera (te lo juramos) o puedes utilizar el spindash y volar donde los malos, enfrentándote a ellos y aterrizando luego en la antes mencionada rampa. Deja que el travelator te lleve rampa arriba y usa las tablas y las plataformas móviles para llegar a la siguiente sección.
Pasa los obstáculos, por encima del puente de madera y hacia las tablas, las cuales te propulsan hacia un escenario donde debes evitar a un pistón que es una sandwichera donde tú un bikini. Activa la lanzadera. Si consigues maniobrar el siguiente vuelo con éxito podrás obtener una nueva vida extra antes de volver a las lianas y a las carreteras aéreas. Al aterrizar, déjate caer sobre el hueco hasta la siguiente sección subterránea.
Corre túnel abajo y salta del borde de la rampa hacia la izquierda donde hay bonos esperándote. Dirígete a la siguiente habitación y salta a la isla de lava para una vida extra.
Salta de nuevo y continúa por las plataformas. Corre antes de que se desintegren. Ves de roca en roca matando monstruos antes de que tu culito azul acabe chamuscado.
Salta a otro set de plataformas y encontrarás tierra firme rápidamente. Rápido, mata al monstruo de fuego. Ahora para un momento y observa a los locos en las celdas haciendo un baile patético. Vale. Vete y salta a la tabla y date prisa. A toda velocidad por una serie de caminos que se colapsan sólo pisarlos. Coge otra tabla y con ella llegarás a una zona llena de adorables anillos.
Ahora ves a través del túnel evitando a los escupidores de fuego y otras lindezas. Una vez queden atrás, coge el cohete y dirígete al siguiente nivel.







22 MINIJUEGO Sky Chase Acto segundo

Observa como Tails te recoge en su flamante nuevo avión y te lleva a un mini juego de shoot'em up.
Como antes, debes bombardear aviones y cargarte el Eggcraft. Después de un poco de acción, Tails convierte su femenino avión en un caza x wing y ya la hemos liado otra vez.
Dispara y evita los misiles antes de encontrarte con el barco con el que tendrás que enfrentarte cara a cara. Espera que el ojo que hay en la parte frontal de la nave se abra y entonces ataca, eso sí, evitando el fuego láser que te dispara.
Al final, Tails te dirá adiós con soltura. Corre y observa la escena de corte antes de entrar en la nave para el siguiente nivel.



23 NIVEL 8 – Sky Deck

Acércate tanto como puedas a la columna y corre hacia abajo antes de que sea destruida. Luego sube por las escaleras y salta sobre las columnas giratorias. Entre ellas encontrarás el camino.
Esprinta a través de la siguiente sección para ser propulsado hasta otra columna, luego haz lo mismo a través de las escaleras y dirígete a las tablas para conseguir unos cuantos bonos.
Corre escaleras abajo recogiendo anillos y evitando las bolas, luego salta sobre los travelators de modo que puedas seguir circunvalando el edificio recogiendo bonos y una vida extra. Vuelve a los travelators y propúlsate por la escalera. Escálala evitando de nuevo las bolas y salta a las lianas. Las escaleras se colapsarán a medio camino, ignóralo y sigue hacia arriba.
Muévete por las pasarelas pillando bonos, luego salta a la parte superior de la columna y rodéala por la ▸

SONIC ADVENTURE
GUÍA PARA JUGADORES
CONTINUACIÓN...

pasarela (en este momento es posible buscar bienes en todos los niveles, pero la verdad es que no vale la pena tomar ese riesgo). Rodea la nave por la izquierda, corriendo por las pasarelas a toda velocidad antes de que se destruyan. Por las columnas dirígete hasta la número cuatro, donde está la lanzadera de cohetes que te propulsará hasta la pared superior de la nave.
Corre a través del techo, siguiendo las flechas y evitando el fuego hasta que veas una flecha amarilla enorme señalando a un camino en el que se encuentra un trampolín. Salta y utiliza las lianas.
Ahora llegarás aun trozo extremadamente confuso en el que debes hallar una lanzadera en medio del caos provocado por el colapso del suelo que pisas, el viento bestia y el fuego de armas. El mejor consejo que



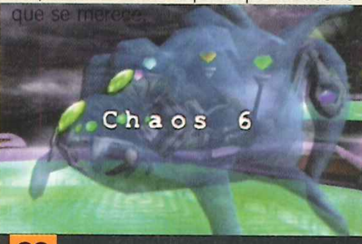
podemos darte es que apagues la consola y te vayas al bar. Bueno, también puedes simplemente correr hacia la pantalla que hay en la parte frontal de la nave. Allí deberás encontrar la lanzadera justo detrás de las cabinas. Dispara al cañón que hay delate tuyo y al destruirse podrás acceder a la siguiente área.
Corre hacia la derecha y deja que la plataforma elevadora te lleve. Sigue las flechas y deja que te propulsen hasta una escalera, sube por ella hasta el final de la plataforma. Salta y pilla el cable que se balancea, colgado de él, da una vuelta entera y recoge una vida extra. En tu siguiente circuito, salta del cable para caer sobre la plataforma en la que podrás recoger un montón de bonos. Ahora sube por la rampa que hay a tu izquierda y saltando de coche en coche llegarás a la superficie enrollada. Siguiente sección.
Déjate caer a tierra firme y observa como todo se vuelve extrañísimo y la pantalla se mueve hacia un lado. Lo mejor que puedes hacer es maniobrar la cámara hasta conseguir la mejor perspectiva y entonces seguir las flechas. Debes saltar por los trampolines y, por las lianas, hasta alcanzar una escalera. Corre a lo largo de ella y párate al llegar a un cruce de caminos. Pisa el botón rojo que hay enmedio y sigue la flecha que señala para abajo hasta llegar al final del nivel. Gracias a Dios.



24
BOSS – E-102
Baja hasta el ascensor y deja que éste te lleve a otra escena de corte en la que te encontrarás con E-102. Esta pelea es tan fácil que resulta insultante. Sólo debes evitar el fuego de láser y tras un par de golpes el robot pasa a mejor vida.

25

Corre hacia delante. Después de la escena de corte debes pasar por la puerta y pisar el botón rojo. Una serie de anillos aparecerá y debes hacer spindash y coger tantos como puedas. Con el zoom debes atravesar un agujero y dirigirte al techo.
En la siguiente habitación, salta sobre una silla enorme que se mueve hacia delante. Salta y ve tras ella hasta llegar a un botón rojo. Pisa y se abrirá otra puerta. Una vez la hayas cruzado salta hasta una pasarela y corre hacia el inicio, donde Chaos espera que le des lo que se merece.



26
JEFE – Chaos 6
No hay manera de herirle mientras se mantenga en su forma acuática. Lo que pasa es que tras un par de golpes se queda congelado durante unos segundos, y ése es el momento en el que debes atacar.
Evita todas sus muestras de odio hacia ti (no te acerques a su boca o el muy guarro se te tragará para escupirte después) y no pares de atacar con tu salto hasta conseguir que parezca un precongelado de Frudesa. Cinco golpes





27 al congelado y Chaos es historia.

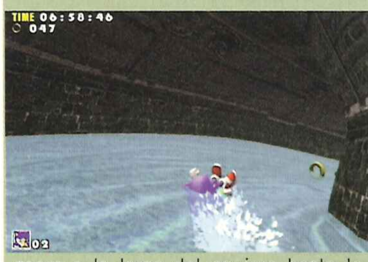
NIVEL 9
The Lost World
Entra en el templo para iniciar el siguiente nivel. Sigue el camino evitando y matando monstruos. Recoge anillos, luego sigue por el túnel intentando que las bolas de fuego no te frían. Déjate caer hasta otro túnel, corre a lo largo de éste y ten cuidado en no caer sobre los pinchos al propulsarte hacia el otro lado. Sube por las escaleras y llegarás a la habitación del agua.
Si le echas un vistazo a la estancia verás que hay tres rayos de luz sobre tres plataformas a las que debes subirte para abrir la siguiente puerta de salida.
La primera está al mismo nivel que tú, así que sólo tienes que ir hacia la izquierda para llegar a ella (no puedes equivocarte, es azul, cuadrada y está rodeada por serpientes de piedra). Ahora salta al siguiente nivel donde encontrarás una plataforma circular y azul. Si te subes a ella aumentará el nivel del agua y cuando esto suceda, debes saltar sobre esa especie de balsa con forma de serpiente petrifi-



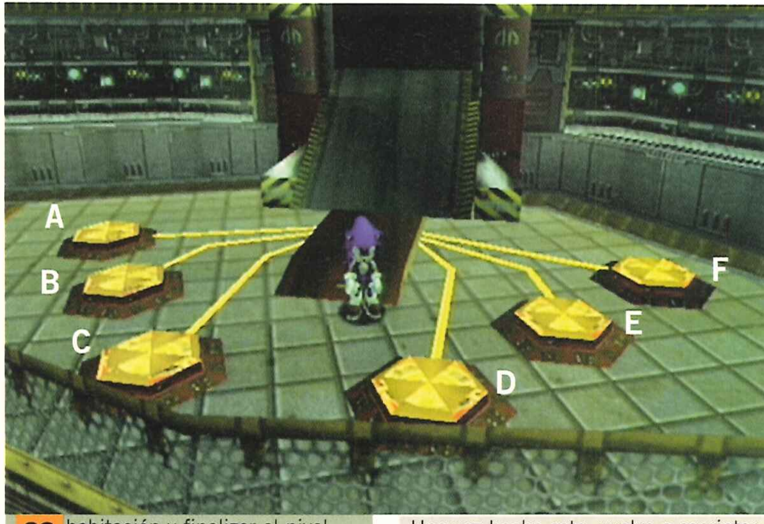
cada.
Busca el rayo de luz y al ver la segunda plataforma cuadrada azul salta del bote y actívala. Después, salta al nivel que se encuentra justo encima de ti y verás algunas espinas delante de una plataforma circular azul. Salta a través de ellas con mucho cuidado y activa la plataforma para así elevar el nivel del agua por segunda vez.
Ahora puedes llegar a la tercera y última (ésta es roja, así que, como en los casos anteriores, sube al bote serpiente y date una vuelta hasta ver el rayo de luz que queda y la platafor-



ma roja. Sal del bote, activa la cosa y la salida se abrirá.
Finalmente, vuelve al bote y cuando veas una plataforma con una gran línea formada por grandes serpientes de piedra, salta hacia ella y atraviesa la puerta.
Viaja por la cornisa recogiendo anillos y atraviesa dos puertas antes de llegar a la habitación de agua. Mata al monstruo de fuego y sigue hasta llegar a un espejo. Debes apuntar a un espejo mayor que hay a la derecha (sabrás que has apuntado bien al recuperar el control de Sonic). El camino que tienes enfrente ahora se iluminará, así que ve por él hasta llegar a otro espejo, éste debe mirar a otro mayor que hay a la izquierda. Salta a través de él y mata al monstruo de fuego, luego apunta al espejo más grande del mundo, o sea, al que tienes enfrente. Ve al último, sigue hasta llegar a un callejón sin salida donde hay una fila de monedas. Sabes lo que debes hacer ahora, spindash y seguidamente



zoom a lo largo del agujero hasta la siguiente habitación.
Ahora llega un trozo muy bueno en el que te dejas caer por un torrente de agua, luego por una cascada hasta una isla pequeña. Negocia las plataformas o, si te sientes vago, simplemente sáltalas. Llegarás a un nuevo túnel. Vigila con el giro que debes realizar ahora, ya que debes evitar los bloques y el fuego. Sigue adelante.
Llegas a un precipicio. Debes vigilar una roca enorme que te persigue. Es fácil pasar de ella y, una vez hecho esto, hay bonos que recoger antes de saltar a la siguiente sección.
Cruza la zona de la playa y mata a ese monstruo que parece un Space Harrier, luego dirígete hacia la izquierda y arriba por el precipicio. Ojo con los monstruos de fuego, luego recoge objetos y, alegría, que ya puedes cruzar la habitación por encima de las plataformas azules hasta que los cuadrados en la pared se alineen y aparezca una luz rosa. Esto te permite caminar a lo largo de las plataformas y buscar en la habitación una selección de bonos. Al final, necesitarás terminar en la alcoba que se encuentra arriba a la derecha. Allí se encuentra un botón rojo sobre el que debes situarte para hacer spindash a través de la



28 habitación y finalizar el nivel

Tras la escena de corte, corre a la parte de atrás del templo y ves al puente. Corre a través de las plataformas que hay en el suelo y prepárate para un trozo un poco difícil, ya que debes encenderlas todas para abrir la puerta. Si estos trozos difíciles no te apetecen nada, simplemente sigue esta secuencia de ocho movimientos y la puerta se abrirá: C-A-F-D-A-B-F-E.



29 NIVEL 10 – Final Egg

Si te sientes valiente, ves a por todos los malos, si no, evítalos desplazándote por el costado, saltando por las señales rosas hasta alcanzar un trampolín: ponte sobre él y conseguirás vida extra y bonos. Sigue adelante y hacia los androides que disparan sobre las señales rosa que bloquean tu camino. Ahora dirígete hacia el trampolín y con él sube a un nivel más alto. Carga contra el grupo de androides y te darán bonos, entre ellos una vida extra. Ahora, baja de los trampolines y cae sobre otra plataforma. Ves saltando por el suelo que parece enrollado evitando las bolas y dirígete a una serie de turbinas para así alcanzar la siguiente parte del nivel.
Salta a través de las plataformas y haz spindash sobre el agujero, matando a los malos y recogiendo más bonos. Déjate caer sobre la siguiente habitación y esprinta por una serie de túneles, en los cuales debes negociar con cuidado una serie de plataformas móviles para poder llegar arriba de todo. Déjate caer y pilla otra vida extra.

Una vez hecho esto, vuelve a esprintar a través de una nueva red de túneles. Quédate sobre el botón rojo y activa el ascensor. Salta a través de la plataforma móvil hacia la siguiente. Eso sí, con cuidado con el siguiente martillo. Ahora ves con cuidado al realizar un salto majestuoso por la salida y hacia un nuevo ascensor.
Que no te pisen las bolas y corre a través de otra serie de plataformas móviles. Baja y cruza la pasarela que ahora te vas a encontrar. Coge todos los anillos que puedas antes de entrar en un ascensor con piernas. En serio. La siguiente habitación está llena de bonos, incluyendo dos vidas extra, así que cógelas antes de dirigirte hacia el túnel. Ignora a esos monstruos morados tan extraños y sube por la escalera hasta la pasarela. Salta sobre los ventiladores y que te propulsen hasta la plataforma. Allí, saltando de ventilador en ventilador, llega hasta la salida. Utiliza el mismo método en la siguiente habitación.
Negocia la rampa y con el trampolín llegarás a una sopa de bonos antes de moverte a través de tu travelator. Un nuevo ventilador te llevará a una nueva habitación que contiene más regalos. Coge este montacargas y encuéntrate con más colegas morados. Dirígete hasta la rampa que hay a la derecha y esprinta a lo largo de ▸





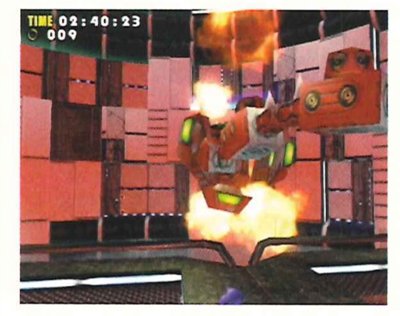
SONIC ADVENTURE
GUÍA PARA JUGADORES
CONTINUACIÓN...

un set de túneles y llega hasta lo que sólo se puede describir como una pesadilla de mal gusto.
Vuelas por el túnel hacia el olvido. Ponte en manos de la fortuna, pues suerte te hará falta para caer sobre la plataforma que hay abajo. Si no, te verás desaparecer por el infinito. El mejor consejo es intentar conducir tu caída sobre el centro de la habitación, donde deberías poder encontrar una plataforma sobre la que aterrizar. Si tienes suficiente suerte de caer sobre una plataforma en los niveles más altos, simplemente puedes flotar a lo largo de los ventiladores hasta la siguiente habitación. Si no lo consigues, deberás utilizar el trampolín para intentar alcanzarla. Buena suerte, te hará falta.
Una vez en la cima, corre por el túnel y déjate caer sobre una habitación que está plagada de amiguitos morados. Viaja a través de las puertas y directo a la siguiente habitación, luego dirígete al abismo que hay a tu derecha, pasa por el robot y déjate caer. Si te sientes con ganas de acción, puedes parar y destruir a los muñecos de Sonic y sus colegas antes de continuar por el camino por la derecha. Párate en el borde.
¿Ves esa línea de anillos? ¿Ves ese agujero enorme? Ya sabes lo que debes hacer. Carga tu spindash y vuela a través del nivel final. Pelea con otro jefe y, ya está. A comer, que tu madre ha hecho croquetas.

30 JEFE – Egg Viper
Si los otros jefes son fáciles, éste lo compensa todo. Hasta demasiado, pues es endemoniadamente difícil de matar.
Sigue el método habitual, atacando con regularidad y golpeando en el momento justo. Hacen falta siete mazazos para vencer a Egg Viper. Ahí va la mejor manera de conseguir doblegarle: Tres ataques para empezar, y cuando Robotnick pare y abra su cabina, utiliza tu ataque con salto.
Tres golpes más y extenderá su cola y abrirá la cabina de nuevo. Entonces golpea cuatro veces más (tres sobre la cola verde, el cuarto sobre la cabina).
En los tres golpes finales, Dr. Robotnick lanza discos afilados. Este trozo requiere una buena coordinación: espera a que el disco casi esté sobre ti y entonces salta y te situarás sobre él. El disco te lleva hasta el Egg Viper y ahora ya le puedes atacar. Pero cuidado, mientras viajas te puedes cargar la pasarela.











Ya está, has finalizado *Sonic Adventure*. Siéntate y disfruta de la película final con satisfacción y orgullo. Sólo cinco personajes más...

SECRETOS

Giros de Sonic más rápidos
X o B de forma continuada

Tails como segundo jugador
El segundo ontrol se puede utilizar para jugar como Tails junto con Sonic. Puedes ir con él a lo largo de cada nivel de acción. Los bonos y las vidas extra no sirven para Tails, pero cualquier anillo que recojas se sumará al total de Sonic

Pantalla de pausa
No muy útil, pero si quieres una imagen bien clara cuando hagas pausa en el juego, presiona Y y X.

Visiones alternativas de las carreras en Twinkle Park.
Presiona arriba en el D Pad durante la carrera y cambiarás la perspectiva.

Tablas de snowboard alternativas
Si te apetece un poco de coordinación de colores, antes de empezar a hacer snowboard presiona X para que la tabla sea azul o B para que sea amarilla.

Puzzles
Empieza un juego normal de *Sonic Adventure* con un controlador y la VMS conectada en D. Un juego de puzzle escondido aparecerá en la pantallita. Puedes jugar con el pad de DC. Cada cinco puzzles solventados, una escena de animación aparecerá en la minipantalla.

Ser Super Sonic
Completa el juego con los seis personajes y podrás seleccionar Super Sonic en la pantalla de elección. Empezarás como el Sonic normal en Mystic Ruin. Ves al santuario y en la parte de atrás te encontrarás con el Dr. Robotnick. Una nueva escena de corte seguirá. En la parte de atrás también te esparará otra.
Cuando Tails te despierta, ves a lago en Mystic Ruin y a través del túnel de las vagonetas. Ahora llega otra escena de corte muy parecida a la primera. Sonic se enfrenta a Perfect Chaos. Todos los colegas de Sonic recogen las esmeraldas de Chaos y se las dan a Sonic para que pueda ser Super Sonic en la batalla final del juego.

TRICK STYLE

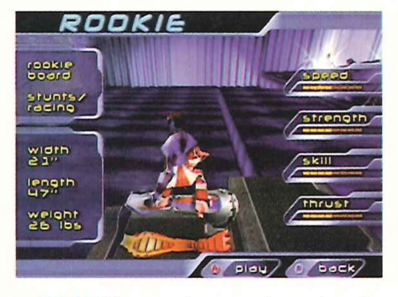
GUÍA DE PERSONAJES

Trick Style es el nuevo vecino en el edificio de los juegos de carreras y, aparte de una velocidad que te deja sin respiración, contiene un par de trucos metafóricos sobre el estilo libre. Hay nueve personajes con los que se puede jugar, divididos en tres categorías: corredor, acróbata y matón. Y, claro, los corredores son los más rápidos, los acróbatas los más dotados y los matones, eso, los más duros, y todos le hacen justicia a su nombre.

Estas categorías requieren de una estrategia espacial cada una, y en ella no sólo influyen los personajes sino que también la tabla que escojas.

Sin olvidar esto, aquí, y sólo para tus ojos, te damos la selección de personajes y las mejores combinaciones (con tabla) para conseguir los mejores resultados. ■

AEROTABLAS









> **ROOKIE** – -esta monada es la más simple y standard de todas, equilibrada en cada aspecto y adecuada para todos los jugadores. ■

> **VELOCITY** – tabla turbo, la consigues en los callejones de los Estados Unidos. Incrementa la velocidad, decrece la fuerza y la maniobrabilidad. Muy buena para matones y acróbatas, ya que se benefician de esa punta de velocidad y tienen la fuerza o la habilidad para hacer que las limitaciones de la tabla se noten menos. ■

> **RIPSLIDE** – tabla acróbata. La ganas en Skydrome. Aumenta la habilidad y la fuerza en la colisión. Ideal para todos los jugadores al llegar a los desafíos, ya que estos requieren mala uva y control. ■

> **BOOMSTAR** – tabla de combate, que se gana en la UK Stuntbowl. Aumenta la fuerza, pero pierdes propulsión. Muy útil para corredores y acróbatas ya que no afecta a sus dotes naturales y les da más músculo ■



PILOTOS

CORREDOR







> Los corredores son demonios veloces (sorpresa, sorpresa), a los que, cuando dejas solos, pueden fácilmente superar sin despeinarse a quien sea. De cualquier modo, y fiel a las influencias de Nintendo que tiene Trick Style, su velocidad se contrarresta con una notable falta de fuerza, lo que permite que contrincantes más brutos, especialmente los matones, les noqueen como si fueran insectos. La mejor solución es ir el primero y aprovechar tu velocidad. Que no te cojan.

MEJOR CORREDOR: Shin

ACRÓBATA

>Los acróbatas son los reyes del truco, y es muy bueno utilizarlos en la tabla Ripsile y durante la UK Stuntbowl y los desafíos. Sus acrobacias en estilo libre no son exactamente una necesidad en las carreras a no ser que lo que realmente te satisfaga sea una demostración de virtuosismo (¿eres fan de Romario?). Lo mejor es colocarlos sobre una tabla de gran velocidad, entonces son una máquina casi perfecta.



MEJOR ACRÓBATA: King







MATÓN







> Los matones son los malos del juego, los que llevan la chaqueta inflable. Atacan a los otros corredores y cuando estos caen ríen sin piedad, los muy desaprensivos. Cuando la carrera se ha terminado, se les puede ver dando vueltas por las paradas de buses asustando a tiendras ancianas. De cualquier modo, el voluptuoso físico de estos personajes reduce mucho su habilidad y su velocidad. A qué no te lo esperabas_ Una manera de contrarrestar esto es darles una tabla con alta velocidad para que no parezcan un piloto español de Fórmula 1. En ocasiones, y sólo para echar unas risas , dales la super fuerte Boomstar. Entonces serán más lentos que una peli de Garci, pero a su lado Van Damme parecerá Galindo.

MEJOR MATÓN: Rose



GUIA DE INVERSIONES



DESDE QUE ERAS PEQUEÑO PAPÁ SIEMPRE TE HA DICHO QUE EL DINERO CUESTA MUCHO DE GANAR, QUE HAY QUE APRECIAR EL VALOR DE LAS COSAS, QUE HAY QUE AHORRAR. AHORA HAS CRECIDO Y, ADEMÁS, TE HAS COMPRADO UNA CONSOLA, PERO, LECHE, LOS JUEGOS SON MUY CAROS Y NO TE HACE NINGUNA GRACIA DEJARTE UNA CANTIDAD INDECENTE DE DINERO EN ALGO POCO JUGABLE, SIN PROFUNDIDAD Y CON UNOS GRÁFICOS QUE PARECEN SACADOS DE UN SPECTRUM. NO TE PREOCUPES, AQUÍ ESTAMOS PARA AYUDARTE EN TUS FUTURAS INVERSIONES.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Sin lugar a dudas, la mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. Al igual que AM#2 convirtió el primer *Sega Rally* para Saturn con absoluta limpieza, la versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios diferentes, mientras que la recreativa sólo tenía cuatro pistas en cuatro escenarios.

Coches reales, control ultrasuave, variedad de climas, terrenos y trazados... ¡lo tienen todo! No obstante, como buen título de carreras arcade, es más jugable que realista y más divertido que largo. Si la recreativa te gusta, el juego de Dreamcast te apasionará. Es un clásico indiscutible, y prueba de ello es que todos los nuevos juegos de PlayStation intentan denodadamente imitarlo... pobres.■









DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Juego vía internet
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, modos nuevos, multitud de circuitos inéditos, infinidad de coches.
- **En Contra:** Carreras estilo arcade al 100%, con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero, ni carnets, etc.)

SONIC ADVENTURE

Ante todo, la mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno -el juego se transforma completamente dependiendo del personaje con el que juegues-. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Después, todo lo que queda es pura exploración: si con un personaje un nivel es de carreras, con otro puede ser de plataformas y con otro de puzzles, etc. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente. Lo dicho: son seis juegos en uno.

¡Si hasta hay niveles en los que tienes que pilotar un avión y disparar a tus enemigos desde el aire!

Sonic Adventure **es el plataformas más rápido, bonito, variado, largo y divertido de todos los tiempos, aunque hay algunas pequeñas imperfecciones que lo deslustran un poco: la cámara da algún que otro problema en los escenarios cerrados; hay algunos puzzles tremendamente difíciles y otros demasiado fáciles; y en algunos momentos, especialmente en los primeros niveles, tienes la sensación de ser un mero espectador de lo que sucede en pantalla. No obstante, después de la primera hora de juego, no advertirás ninguno de estos problemas.■**









DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sonic Team (Sega)
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Juego vía internet, opción 60hz
- **A Favor**: Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad, variedad y subjuegos prácticamente interminables.
- **En Contra**: Algún problemilla con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles; algunos puzzles fuera de tono en cuanto a dificultad.

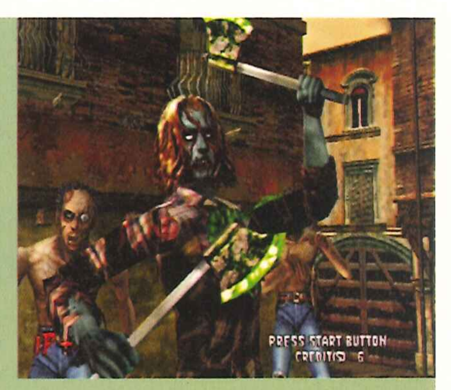
THE HOUSE OF THE DEAD 2

Tienes que haber visto el arcade, seguro. Es tan magnífico, que la primera vez que lo vimos pensamos «bueno, algo tan bestial no saldrá para la próxima consola de Sega. Pero a lo mejor el primer *The House Of The Dead* sí». Ya ves, las apariencias engañan: sí ha salido para Dreamcast, y no se diferencia prácticamente en nada.
El secreto de la magnífica conversión de este título se lo debemos a la placa Naomi, en la que está basada la recreativa y cuya estructura interna coincide casi a la perfección con la de la Dreamcast. De este modo, todos los juegos basados en Naomi se pueden convertir sin problemas a la consola de 128 bits: *The House Of The Dead* 1 y 2, *Jurassic Park* o *Crazy Taxi*.
The House Of The Dead **es un juego de pistola con ambientes gore de lo más variados, multitud de rutas alternativas a las que se accede según lo que hagas o recojas por el camino y, por supuesto, jefes de final de nivel. Las rutas posibles son tantas y el nivel de dificultad tan alto, que posiblemente pasarán meses hasta que veas el 100% del juego. Sin duda, se trata del juego para pistola más largo de cuantos existen —no muchos, si echas cuentas—, pero por si acaso, Sega ha incluido unos cuantos modos de juego inéditos para que nadie lo dé por terminado en mucho tiempo.■**





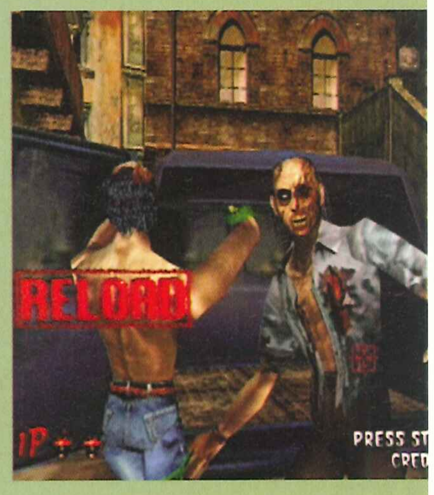




DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas. con pistola 13.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Compatible con pistola y mando, rumble pak
- **A Favor:** Gráficos idénticos a los de la recreativa, muchas rutas posibles, difícil de acabar, fabuloso modo para dos jugadores.
- **En Contra:** Condenadamente difícil, tanto si estás solo como si un amigo te ayuda; acaba por resultar algo monótono el tener que empezar siempre desde el principio.





VIRTUA FIGHTER 3TB

No es la mejor conversión de la historia, la verdad. De hecho, si conoces bien la recreativa original, serás capaz de ver algunas diferencias. No obstante, Sega tampoco ha pretendido disimularlo, y por eso ha incluido un modo historia que te permite ver cómo ha evolucionado la serie desde sus comienzos en Saturn hasta el arcade de VF3 y su versión para Dreamcast. Los escenarios del juego de DC no son los mismos que los de la recreativa, los personajes están modelados con algunos polígonos menos, sus músculos no se contraen ni hinchan como en el arcade original y unas cuantas cosillas más. Estos detalles, sin embargo, carecen de importancia, porque el resultado, en cualquier caso, es un juego de lucha inimitable.
De todos modos, si ya estás harto de jugar con *Virtua Fighter 2* en Saturn, no encontrarás grandes diferencias en *VF3TB* en lo que a personajes y movimientos se refiere: unas cuantas llaves nuevas y, por supuesto, el mando de la DC en lugar del pad de la Saturn. Eso sí: si nunca has tenido el placer de conocer la serie, no puedes perdértelo por nada del mundo. *Tekken 3* es un chiste malo comparado con esto.■



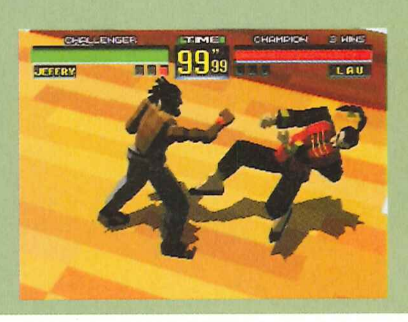


DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor**: Rápido, dinámico, intuitivo, estratégico, realista, completo, largo, complejo, cómodo...
- **En Contra**: No es gráficamente exacto al arcade; la jugabilidad no se diferencia lo suficiente de la de *VF2*.







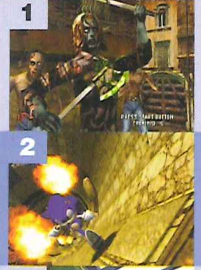


La Lista

Top 10 Dreamcast

Los mas vendidos

Aquí tenéis la lista de los más vendidos este mes - cortesía de CentroMail (902171819)-. Y la de nuestros preferidos, por si a alguien le importa, claro



1 House Of The Dead (con pistola)

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

La conversión de este shoot'em up es casi perfecta y vuestra vertiente más sádica parece más que feliz con el resultado final. Además, por un poco más os lleváis la pistola, que ciertamente facilita el jugar a este dificilísimo shoot'em up.

2 Sonic Adventure

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sonic Team**

Muchos lo daban ya por muerto y enterrado, pero el erizo más famoso y azul del mundo ha vuelto con el que es el mejor plataformas, aventura gráfica, juego de lucha, shoot'em up del mundo. Completo, difícil, gráficamente atractivo y profundo como ninguno.



3 Blue Stinger

Editor: **Sega** Desarrollador: **Climax Graphics**

Pues no lo entendemos muy bien. Por aquí nadie parece demasiado entusiasmado con este juego, pero parece que a vosotros sí os gusta. Ya sabréis lo que hacéis. Nosotros preferimos bajar al bar a echar unas cañas antes que jugar a esto.



4 Speed Devils

Editor: **Ubi Soft** Desarrollador: **Ubi Soft**

Uno de los preferidos de los que hacemos esta revista. Divertido, rápido y, ciertamente, a la que empiezas a jugarte dinero la cosa se vuelve realmente adictiva. No sabemos cuánto tiempo nos durará la fiebre, ya que el juego casi lo hemos agotado. Gracias por un bonito mes.



5 Sega Rally 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

SG 2 ha sido recibido con disparidad de opiniones. Para algunos es el juego de rallies definitivo, para otros sólo una conversión del Colin MacRae llevaría un buen juego de estas características a DC. A vosotros parece gustaros mucho, aunque después de lo de *Blue Stinger* no nos fiamos.



6 Ready 2 Rumble

Editor: **Sega** Desarrollador: **Midway**

Favorito de todos. Lo hemos jugado durante semanas en la FNAC. Nos han vencido niños de seis años y pensionistas, pero lo seguimos intentando. Afro Thunder es nuestro preferido y éste es el juego que hace que nos levantemos por la mañana.



7 Tokyo Higway Challenge

Editor: **Crave** Desarrollador: **Genki**

Ya, ya, las escenas nocturnas son bonitas, pero es que ya está. Como el chiste del borracho al que todo le da vueltas y se sienta a ver las casas pasar, a ver si llega la suya y se mete dentro. Aburrido, pero, bueno, ya sabréis lo que hacéis con vuestro dinero.



8 Power Stone

Editor: **Eidos** Desarrollador: **Capcom**

Aunque no ha sido tan bien recibido entre nosotros como *Ready 2 Rumble*, *Power Stone* sigue despertando nuestros instintos más bestias. Gran juego. Sigue la fiebre beat'em up. Más información en el próximo número.



9 Dynamite Cop

Editor: **Sega** Desarrollador: **AM 1**

No es que sepamos mucho de esto, pues no nos lo han enviado. De cualquier modo, hemos hablado con algunos que se lo han comprado y la respuesta es siempre la misma: alquílalo. Es divertido, sí, pero parece no durar más de veinte minutos. Y por casi nueve mil pelas...

10 HOTD 2 (sin pistola)

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

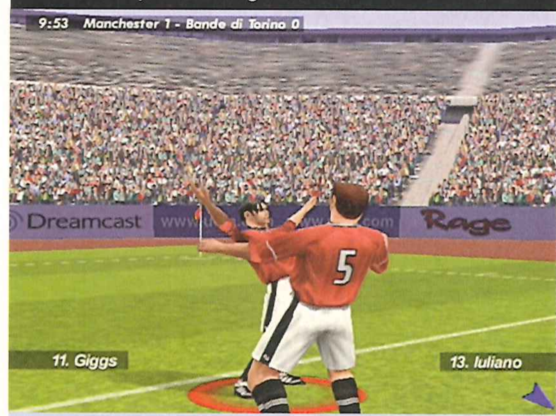
Para los que no el arma tal vez sea un periférico demasiado violento, o, simplemente esperan a que salga *F1 Wolrd GP* para comprarse el volante. Lo que está claro es que *House Of The Dead 2* es el juego del mes. Dos veces en la lista, esto no se veía desde los mejores tiempos de Oasis.



www.centromail.es

DC·M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



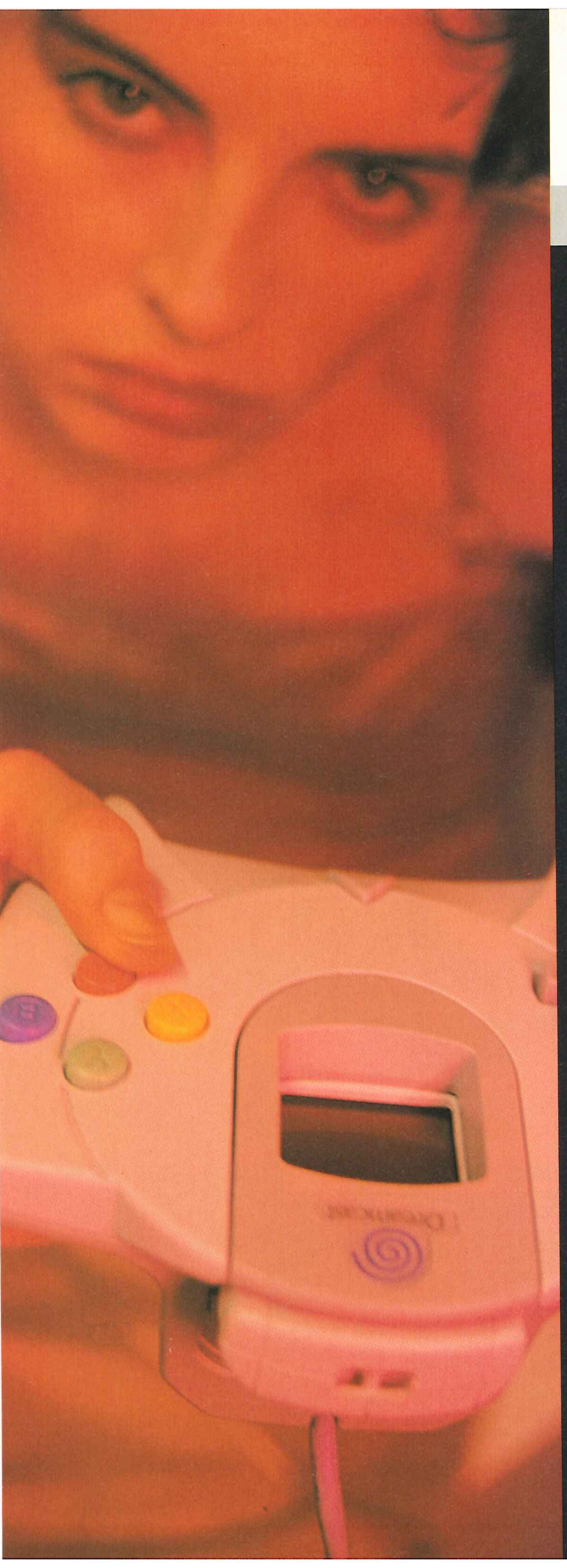
■ UEFA Striker

Gritos a tutiplén, patadas de enfado, insultos y hasta conatos de pelea. Nadie está a salvo del mágico poder del fútbol. La verdad es que este juego nos ha emocionado muchísimo. Admitimos que tampoco es para tanto, pero es que nos encantan los juegos de fútbol y éste es el único que tenemos. Me gusta er furbo...



■ Soul Calibur

Hemos estado dando la paliza durante tanto tiempo con este juego que hasta nuestras madres se han convertido en expertas sobre el tema. Cuando esta revista salga el juego ya estará a la venta y ya veréis porque nos han dejado las novias y hemos estado a punto de perder el trabajo. Lo mejor nunca creado, y no exageramos.



MUNDO DC

TODO DREAMCAST

EN ESTA SECCIÓN

El accesorio más afilado de esta temporada, el hacha, es ya un clásico básico en el mundo de los videojuegos.

01 No es una llave inglesa, es un hacha - zombies mecánicos en *House Of the Dead 2*
02 Toma ésa -la conocidísima hacha arrojadiza de *Gauntlet*

El Hacha

LOS CLÁSICOS BÁSICOS: PARTE PRIMERA

A pesar de ciertos handicaps considerables, -como el no poder lanzar granadas o explotar- el hacha se ha ganado un sitio entre las grandes armas de la historia de los videojuegos. Donde hay mazmorras y dragones, hay hachas. En su ya longeva carrera ha vivido algunos momentos que han pasado ya a ser clásicos. Entre ellos destaca el juego de Sega *Golden Axe*, *Gaunlet* y el beat'em up de Namco para PlayStation, *Soul Blade*, en el cual había hachas tan grandes como los personajes. En Dreamcast, el hacha también ha dejado rápidamente una impronta inolvidable, haciendo su debut en *House Of the Dead 2* y en *Soul Fighter.*

El arma tiene una historia tan larga como turbulenta. Hace más de 5.500 años los sumeros ya utilizaban hachas con hoja en forma de flecha para rebanar a los guerreros enemigos. Más tarde, los ejércitos de Ghengis Khan llevaban hachas de mano en sus viajes alrededor de Asia, esas fantásticas vacaciones en las que mataban a todo lo que se movía. En el cine, cuando un personaje coge una pistola ya no te sorprendes, ni mucho menos te asustas, en cambio, cuando pillan un hacha, la cosa cambia y sabes que algo bueno seguro que va a pasar. ¿Alguien se acuerda de Jack Nicholson en El Resplandor? El hacha es el arma preferida para esos momentos homicidas que, como un buen cappucino, todos necesitamos al llegar a casa. Su lugar en el hall de la fama de las mutilaciones está asegurado. ■



AL DESCUBIERTO

SOUL CALIBUR, READY TO RUMBLE, HOUSE OF THE DEAD 2

SOUL CALIBUR

Editor: Sega
A la venta: Noviembre



PERFIL DE LOS PERSONAJES
Consigue todas las fotos en la primera colección del Museo para desbloquear esta opción que te permite ver el perfil de cada personaje

EXTRA DE SUPERVIVENCIA
Consigue todas las fotos en la segunda colección del Museo para desbloquear esta opción que te permite tener un modo de supervivencia alternativo

EDICIÓN DE LA INTRO
Consigue todas las fotos en la tercera colección del museo para desbloquear esta opción que te permite editar la filmación de inicio

SELECCIONA LAS ARMAS
Consigue todas las fotos en la cuarta colección del museo para desbloquear esta opción que te permite escoger diferentes gráficos para las armas

ALTERNA TRAJES
Presiona Y en la selección de personajes para vestir a los personajes con sus trajes alternativos

CELEBRACIONES DE VICTORIA
Cada personaje tiene tres formas diferentes de celebrar sus victorias. Tras ganar un combate presiona X, Y o B durante la repetición para seleccionar cualquiera de estas tres opciones.

CÁMARA DE REPETICIONES
Durante la repetición presiona B para escoger a qué personaje enfoca la cámara. Podrás rotar y abrir y cerrar el zoom sobre el cuerpo del luchador derrotado.

SER CERVANTES
Vence en el juego en el que te enfentas a todos los personajes del inicio y a los secretos y Cervantes se desbloqueará automáticamente. Ahora el pirata ya será seleccionable en la pantalla de personajes.

SER UNKNOWN SOUL
Para ser la versión Unknown Soul de tu personaje presiona el gatillo derecho cuando lo escojas. Se convertirá en translúcido de inmediato.
Nota: Sólo funciona después de desbloquear a Cervantes.



SER INFERNO
Consigue el tercer traje de Xianghua en el modo de Mission batalla. Luego vence al modo arcade con Xianghua vestida con su tercer traje (seleccionado presionando Y+A). Ahora ya podrás ser el jefe final, Inferno.
Note: Debes tener todas las fotos de las colecciones antes de poder desbloquear a Inferno con Xianghua.

NUEVA PANTALLA DE BATALLA
Vence en la batalla a Inferno y conseguirás una nueva pantalla de entrada.

MISIÓN SECRETA DE DOJO
Completa todas las misiones, incluida la Extra, que antes desbloqueas completando los dos niveles de Chaos. Ahora, en la pantalla de selección de misiones, escoge la pantalla que te lleva la mapa del Este y lleva el cursor hasta Corea y allí está la misión secreta. No podrás verla cuando aterrices en el área secreta, pero oirás el mismo sonido de cuando seleccionas una misión normal.
Existen cinco niveles diferentes en esta localozación secreta.

MISIÓN SECRETA DEL PANTANO
Completa toda las misiones incluidas las extras, las cuales desbloqueas tras vencer a Chaos en los niveles. Ahora, en la pantalla de selección de misiones selecciona ir al mapa del Oeste y mueve el cursor hasta el centro de la región superior en la pantalla (cerca de Polonia). Allí encontrarás la misión secreta. No podrás verla al aterrizar pero el sonido característico de las misiones sonará del mismo modo que te decíamos antes.
Hay dos niveles en esta localización.

READY 2 RUMBLE

Editor: Sega
A la venta: Noviembre



RECUPERAR ENERGIA
Cuando tu oponente está sobre al lona, rota el control analógico para recuperar la energía perdida.

CHULEAR
Durante la pela presiona X+A o Y+B para chulear a tu oponente.

TRAJES ALTERNATIVOS
Presiona X+Y cuando escoges el boxeador y tu luchador llevará un traje diferente.

CAMBIA LA VOZ DEL HOMBRE DE LA ESQUINA
En la pantalla de selección de personaje presiona X+cualquier dirección en el D-pad para cambiar esa voz.

DINERO FÁCIL
Apuesta en un combate por el campeonato y si ganas apuesta de nuevo. Si crees que vas a perder, simplemente sal del juego y prueba de nuevo. Haz esto tan a menudo como puedas y pronto tendrás más ganancias trucadas que Don King.

ESCOGE EL PABELLÓN
En el modo para dos jugadores, mientras escoges al luchador presiona el gatillo de la izquierda hacia la derecha para un pabellón normal y a la izquierda si quieres un pabellón de campeonato. Presionando L y R a la vez seleccionas un gimnasio.

DESBLOQUEA TODAS LAS CLASES Y BOXEADORES
Para desbloquear aBronze Class entra Rumble Power como tu nombre de gimnasio.
Para desbloquear a Silver Class entra Rumble Bumble como tu nombre de gimnasio.
Para desbloquear a Gold Class entra Mosma! Como tu nombre de gimnasio.
Para Champ Class el que debes entrar es Pod 5!- esto también desbloquea todos los luchadores escondidos.

HOUSE OF THE DEAD 2

Editor: Sega



HABITACIÓN BONO
Para desbloquearla debes vencer el juego con todos los rehenes vivos.

GATOS
Si disparas a los gatos te llevan a un bono. Muy amable por su parte.

MUNICIÓN ILIMITADA Y MUERTES A UN DISPARO
Completa cada nivel del modo de entrenamiento en la dificultad de cinco estrellas rojas y te llevarás algunos bonitos bonos.

PISTOLA DE NAPALM
Dales justo en la cabeza a los tres primeros zombies en el Nivel Uno. Se les caerá la cabeza limpiamente y en el suelo aparecerá la pistola de Napalm.

EMPERADOR Y LUCHA CONTRA TODOS LOS JEFES
Vence a todos los jefes en el Modo Boss y desbloquearás estos dos bonos.

CRÉDITO ILIMITADO
Termina el modo Boss, consiguiendo cinco estrellas rojas para todos los jefes y te darán crédito ilimitado y muertes a un disparo en el modo original del juego. ■

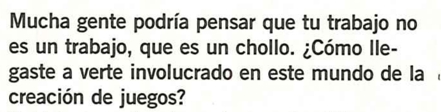
Craig Sullivan

El diseñador de Trick Style es un loco del skate que llega, se sienta y habla sin parar de rampas, pixels, tablas y los peligros que los peatones de cierta edad corren cuando él coge su tabla.

Es fan del skate desde "hace bastante tiempo" y cumplió 26 el mismo mes en el que la Dreamcast salió al mercado en Europa. La compañía le ha obsequiado a él y al resto del equipo que creó *Trick Style* con un viaje a Tailandia con todos los gastos pagados y al chico ya le pica todo sólo de pensarlo. Mientras el momento llega, está trabajando en algo dedicado especialmente a tu abuela. Señoras y Señores, les presentamos a Craig Sullivan, diseñador de la joya del skate de Criterion, *Trick Style*.

FICHA

- Nombre: Craig Sullivan
- Edad: 25
- Profesión: Diseñadorm de TrickStyle de Criterion



Mucha gente podría pensar que tu trabajo no es un trabajo, que es un chollo. ¿Cómo llegaste a verte involucrado en este mundo de la creación de juegos?
Dejé la casa de mis padres en Cardiff y empecé como probador para Millenium, en Cambridge, con un sueldo ridículo. El primer juego en el que trabajé fue *Defcon 5*, sobre el cual Digister (el magazine de teletexto de la cadena televisiva Channel 4) dijo que era el peor juego de PlayStation jamás creado. Pero todos debemos empezar por donde podemos, ¿no?
Trabajé muchas horas porque realmente creí que podía ser un diseñador de juegos, así que entraba a trabajar el jueves y no salía hasta el lunes. De cualquier modo, mi casa era una mierda y no apetecía mucho volver allí. Luego me di cuenta de que aunque me convirtiera en un diseñdor tampoco ganaría mucha pasta, lo que pasa que llegado aquel punto ya había hecho cinco entrevistas de trabajo y no había mucho qué pensar. Cualquier sitio estaría bien. Así que les dije adiós.
¿Cómo empezaste a hacer *Trick Style*?
Los primeros dos o tres meses con Ed Hayden, quien diseñó una pista para skate y una tabla supersimple. En ese momento no teníamos ni personajes. Trabajamos en la tabla, que, básicamente, era como una de skate pero sin ruedas, luego Ed diseñó un loop que sí, era muy bonito, pero no había manera de entrar en él. Empezamos a trabajar con leyes físicas hasta que un día alguien dijo que tal vez sí podríamos hacerlo. Nos reunimos y decidimos ir a por ello. Sabíamos que funcionaría.
¿Qué elemento ha sido el más difícil de introducir en el juego?
Subimos a un personaje a la tabla y estaba clarísimo que no la controlaba. Si observas a alguien que hace normalmente surf o skate, te darás cuenta que todo el movimiento lo genera la forma en la que mueve el cuerpo. Así que realmente nos centramos en trabajar sobre los personajes, en mirar qué pasaría si girasen a la izquierda, si bajaran la velocidad, si subieran por una rampa o hasta si fueran en la dirección equivocada. Los juegos de snowboarding no se tienen que preocupar por todo esto
Esta es la primera creación de Criterion que cuenta con un diseñador trabajando en el producto durante todo el proceso de desarrollo.
¿Crees que ha valido la pena la inversión de la compañía?
Desde el punto de vista de mantener mi trabajo durante más tiempo, debo decir que sí. La verdad es que tenemos un montón de programadores con un gran talento, aunque los primeros juegos que hicimos, *Redline* y *Sub Culture*, por ejemplo, eran técnicamente impresionantes pero necesitaban el trabajo de un diseñador. *Trick Style* y *Deep Fighter* (la próxima creación de Criterion para Dreamcast) tienen detrás el trabajo de brillantes diseñadores, y eso se nota.
¿Por qué crees que la gente comprará Trick Style?
Básicamente, porque puedes jugar de muchas maneras diferentes. Puedes estar, por ejemplo, sentado con tu abuela el día de Navidad y la mujer quiere saber qué te han regalado y le encantaría probarlo, y debido a que los juegos en 3D son tan accesibles, especialmente si posees buenos gráficos que acerquen el juego a la realidad, es muy posible que hasta a ella le apetezca jugar. La gente lo coge y en un momento ya están sobrevolando el centro de Londres, cruzando Piccadilly Circus, a través de St. James's Park para acabar de frente con el Big Ben. Enséñaselo a cualquiera y te dirá que le gusta.

"Trabajé muchas horas porque realmente **creí que podía ser un diseñador de juegos.**"



Foto: **Nick Wilson**



Craig Sullivan vuelve a sus raices, o sea al suelo ¿o se ha caido de la tabla?

SURFEANDO POR LA RED

LA NUEVA DREAMCAST NO SÓLO ES LA CONSOLA MÁS SOFISTICADA Y POTENTE QUE EXISTENTE EN EL MERCADO, SINO QUE TAMBIÉN ES LA PRIMERA EN EL MUNDO QUE TE PERMITE CONECTARTE DIRECTAMENTE A INTERNET. ASÍ, SIN MÁS. ¡GENIAL! PERO, A TODO ESTO, QUÉ QUIERE DECIR REALMENTE LO DE NAVEGAR POR LA RED. AQUÍ INICIAMOS UNA SECCIÓN QUE TE INFORMARÁ SOBRE LO MÁS INTERESANTE EN INTERNET. PARA EMPEZAR, LAS BASES. ASÍ YA NO TENDRÁS EXCUSAS. ES SIMPLE, LEE.

Internet. World Wide Web. La autopista de la información. E-mails, grupos de charlas, juegos en red, hacer las compras sin salir de tu casa. FTP, HTTP, URL, HTLM. Cada vez más estos términos se están infiltrando en nuestro vocabulario diario. Nos encontramos con estas abreviaciones en la tele, las revistas o las pancartas de publicidad de la calle. Hoy en día encontrarás direcciones de Internet en todas los lugares imaginables. Ahora mismo mi taza de café lleva las omnipresentes siglas de www. seguidas por la dirección la página web de la marca de café. Lo que está claro es que Internet se está convirtiendo en algo imprescindible. Señores y señoras, esto va para largo.

Todo esto está muy bien, pero puede resultar bastante complicado conectarse a la red y estar "online". Para empezar necesitarás un ordenador y un módem. Luego tendrás que escoger y suscribirte a algún ISP, a continuación tendrás que montarlo todo, (cosa que no suele ser tan fácil como lo pinta el catálogo).

O por lo menos, eso es lo que se tenía que hacer antes. Ahora con la nueva Dreamcast por menos de cuarenta mil pesetas, no sólo tendrás la consola más alucinante del mercado, sino que también te podrás conectar sin complicaciones a Internet. Todo lo que necesitas es una línea telefónica y el software adecuado para conectarte.

Aún así, esto no acaba de aclararnos qué es realmente Internet y por qué todo el mundo se quiere conectar. Para empezar es la red de ordenadores más grande jamás creada, (esta red cubre todo el globo y gracias a los satélites incluso entra en órbita). Pero no hay que pensar que es una única red, de allí su nombre. En realidad es una serie de redes interconectadas. El corazón del sistema reside en una serie de protocolos (mandos de programación), que permiten que un sistema de ordenador se pueda conectar con otro, intercambiar información y que luego se pueda entender al recibirla. Son estos protocolos los que permiten que una serie de datos pueda pasar de un ordenador en Nueva Zelanda a tu ordenador en cuestión de segundos. Esto es algo asombroso, no sólo por la distancia, sino también por la cantidad de ordenadores operativos que están conectados. >



http://www.dreamcast.com
extreme sport participant

Internet al estilo Dreamcast //

Básicametne, para entrar en Internet todo lo que hace falta es un ordenador, un módem y un programa de software para navegar por la red. A través de una línea telefónica y un Proveedor de Servicio a Internet (ISP), tu módem conectará tu ordenador a la red. A continuación el programa de software te permitirá acceder a cualquier información almacenada en una de las incontables páginas web existentes, (previo pago en según que casos).
Lo que a nosotros más nos interesa es que con la nueva Dreamcast hacer todo esto va estar chupado. La consola viene con el módem incorporado y un exclusivo GD-ROM de acceso a Internet, en Japón lo llaman el Dream Passport. Lo único que tendrás que hacer es enchufarlo a tu línea telefónica. En Inglaterra, British Telecom y ICL han llegado a un acuerdo para que el acceso a Internet para la Dreamcast sea lo más sencilla posible. Además BT ofrecerá un servicio y tarifas especiales mientras que ICL será el encargado de actualizar y ampliar la atención al cliente online. Esto quiere decir que podrás conectarte a Internet sin las características complicaciones que surgían con ordenadores y módems tradicionales. Por si fuera poco, no se cobrará ningún precio adicional para la conexión, sólo el precio de una llamada telefónica local. También se podrá acceder a chats o e-mails con otros dueños de la consola Dreamcast. Y aún irán más lejos, Sega está preparando ampliar los servicios y permitir jugar o comprar directamente online, así podrás encargar las últimas novedades para tu consola cómodamente desde casa, con entrega a domicilio. Bueno, supongo que ya empiezas a entender por qué todo el mundo está tan emocionado con Internet.

the ONION®
11 August | 4 August | 28 July | 21 July | Archi
Subscribe | Onion Store | National Distribution
Volume 35 Issue 28 | America's Finest News Source | 11 August 1999
News
News In Brief
Clinton 'Very Disappointed' In Missouri
WASHINGTON, DC—At a White House press conference Monday, President Clinton expressed "great disappointment" in Missouri after the state ranked 49th in a recent U.S. News & World Report poll of the best states in which to raise children. "I don't know, maybe it's my fault," Clinton said. "I guess for some reason I just expected something better from Missouri." While the full extent of Missouri's punishment has not been decided, Clinton said it can definitely forget about any federal drought-relief funding.
Home-Schooled Student Opens Fire On Breakfast Nook
Our Nation's Truckers: Are We Meeting Their Pancake Needs?
David Spade Just Shot
Top Story
National Organization For Pretty Women Reports: Great Strides Made By Pretty Women In The Past Year
PALM SPRINGS, CA—The last year of the century has been an outstanding one for America's pretty women, the president of the National Organization For Pretty Women said Monday during the group's annual convention and spa retreat in Palm Springs.
Full Text »
In The News
Giant Undersea Cephalopods Targeted By Pepsi
Lone Teen Rebels Against Mandatory-Nametag Policy
Christ 'Categorically Denies' Speaking To Lutheran-College Administrator

//www.theonion.com

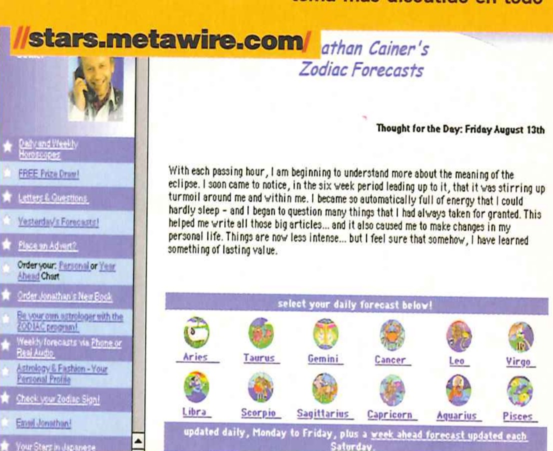
De todas formas, no te preocupes si no acabas de entenderlo, ya que hasta los mismísimos padres de la red se ponen nerviosos cuando se les pide que la definan. Tampoco les ayuda mucho que la propia red siga desarrollándose y expandiéndose como un arrecife de coral salvaje. Menos mal que no hace falta entender Internet para disfrutar de sus ventajas. Todo lo que necesitaras es saber qué equipo utilizar y cómo buscar la información una vez conectado, (en los próximos meses os iremos informando más sobre este tema).
En Internet podrás encontrarlo todo, desde la previsión del tiempo, al último tratado contra la tala de árboles en Brasil, pasando por la supuesta última teoría de conspiración del gobierno americano. El volumen de información que se puede obtener es increíble. Sea lo que sea lo que te interese, encontrarás información en la red. ¿Te

GRACIAS A SU CONEXIÓN A TRAVÉS DE INTERNET, NO SÓLO PODRÁS CONOCER A GENTE NUEVA SINO QUE PODRÁS JUGAR TUS JUEGOS FAVORITOS CONTRA QUIEN QUIERAS DONDE QUIERA QUE ESTÉN.

gustan los Chemical Brothers? Busca toda la info que quieras con un search engine como Hotbot, teclea el nombre del grupo y a continuación se desplegarán centenares de páginas web que traten el tema. Pero esas no son todas las ventajas de la nueva Dreamcast. Gracias a su conexión a través de Internet, no sólo podrás conocer a gente nueva sino que podrás jugar tus juegos favoritos contra quien quieras donde quiera que estén. Próximamente aparecerán en el mercado unos títulos que te permitirán jugar contra un amigo tuyo que vive a dos manzanas, o bien contra alguien que no conoces y que vive en el otro lado del globo. Además, podrás bajarte fichas de la red con lo cual podrás mejorar y ampliar tus juegos.
Verás como tu Dreamcast cambiará tu forma de jugar, y conocerás un mundo nuevo gracias a Internet. Viva la tecnología.

La.Historia.De.La.Autopista//

Hoy en día Internet es algo absolutamente imprescindible, incluso para los dueños de la nueva Dreamcast. Internet es algo omnipresente pero misterioso que parece haber surgido de la nada. Era algo vago y muy técnico sobre lo que solamente hablaban estudiantes de informática, hasta que de un día para otro se convirtió en el tema más discutido en todo medio de comunicación.
De hecho, la idea de crear una red como Internet viene de los años 60. Durante los años más intensos de la Guerra Fría entre EEUU y la URSS, el apocalipsis nuclear era una amenaza constante en el subconsciente colectivo. El gobierno norteamericano junto con el ejercito decidió crear una red de comunicación capaz de sobrevivir un posible holocausto nuclear y que permitiera mantener el contacto entre puntos de defensa estratégicos. En 1967, el gabinete de Defensa americano realizó una red piloto entre cuatro puntos: la UCLA, la Universidad de Nevada, la de California y el Standford Research Institute. Esta red debía seguir funcionando aunque alguno de los otros centros se hubieran reducido a cenizas. El resultado de este proyecto fue el Advanced Research Projects Agency Network, (ARPANET). De este modo se plantaron las semillas del Internet tal y como lo conocemos hoy en día.
La red de ARPANET estaba básicamente restringida al uso militar y gubernamental, pero científicos y empresas privadas vieron su potencial y crearon sus proprias redes. Así surgieron: USENET, BITNET, UUCP y FidoNET. Todas estas redes tenían su proprio sistema de comunicación por lo cual entre ellas eran incompatibles.
Estas redes siguieron evolucionando independientemente hasta que surgió la idea de crear una nueva red que les permitiera comunicar entre ellas. Esta nueva red estaría interconectada con las cuatro redes independientes. A finales de los 70 nació la TCP/IP, un protocolo que permitía que diferentes sistemas pudieran intercomunicarse. Fue entonces cuando Tim Berners-Lee, investigador del Instituo CERN de Suiza, apareció en escena. Desde hacía tiempo Berners-Lee se mantenía informado de los últimos avances de la red, pero él la desarrolló a un punto hasta entonces inimaginable. Combinó el nuevo Internet con el concepto de hipertexto que había sido inventado por Theodore Holm Nelson en 1965. Así que Tim Berners-Lee y sus colegas propusieron una accesible forma de usar la red, y la llamaron World Wide Web (la red del mundo). Nosotros seguimos siendo testigos de las consecuencias de esta nueva red.
En 1971, ARPANET seguía estando formada por las cuatro redes iniciales, pero con la introducción de los protocolos TCP/IP. En 1983 ya habían cientos de redes involucradas. Después de la instalación de la World Wide Web, el número de redes ha seguido creciendo hasta ahora. Existen millones de páginas web y su número sigue aumentando. ■



//stars.metawire.com/

WWW.¿Que?//

Al adentrarte en el universo de Internet toparas con un montón de palabras y siglas que todo enteradillo de turno intercalará en cualquier conversación. Aquí va un resumen de los términos más usados.

Bandwidth

> Es la velocidad a la que son transferidos unos datos entre un ordenador y otro. Cuanto más rápido el bandwidth, más rápida será tu conexión y antes podrás enviar o recibir datos.

Browser

> Un browser es un cliente de la WWW. Es el software que usa tu ordenador para conectarse a Internet. En nuestro caso, la consola de Dreamcast viene con su proprio browser instalado. Al trabajar en conjunto con el módem interno se realiza la conexión a Internet.

Cliente

> Internet está basado en el concepto de servicio de intercambio de información entre un cliente y un servidor. El cliente es el software que usas en tu ordenador. Para acceder a la información deseada le pides al cliente la información que necesitas, éste la pedirá a cualquiera de los programas servidores existentes en la red. La información deseada será a su vez enviada a tu ordenador y traducida a textos y gráficos leíbles. Por cada tipo de uso de Internet accedes a un servidor o a otro: e-mail, WWW, FTP, etc. De todas formas, cada vez más los browsers (clientes de WWW), están integrando todos estos servicios en uno solo.

Ecommerce

> La última palabra clave para usuarios de Internet: Ecommerce (comercio electrónico) es un término que abarca todas las posibilidades de compra-venta vía red. El ejemplo más obvio, es poder comprar cosas desde tu ordenador directamente a la compañía que te interesa. Una vez adquirido el producto, este será entregado en tu casa.

FTP

> Estas siglas representan File Transfer Protocol (protocolo de transferencia de archivos). A través de esta serie de mandos los ordenadores pueden transferir información de un lado a otro. En un principio se necesitaba un software especial para poder usar el FTP, pero hoy en día cualquier browser puede hacerlo directamente.

HTML

> Esto representa Hypertext Markup Language, una de las claves del funcionamiento de la WWW y de Internet tal y como nosotros lo conocemos. HTML es una sencilla serie de comandos que informan a un browser de como disponer de los datos en la página web: el color, tamaño de la letra, ubicación de gráficos, etc.

HTTP

> Stands for Hypertext Transfer Protocol, the standard by which browsers (Web clients) request information from a Web server, via a URL. The development of HTTP was pivotal in the creation of the World Wide Web.

//www.starbucks.com

Hyperlink

> Aparte de Internet, el modelo de cliente/servidor y el uso de un idioma markup (como HTML), el concepto de hypertexto y hyperlink (hyper enlace), es uno de los pilares del funcionamento de la WWW. Gracias al uso de estos enlaces el autor de una página web puede crear un enlace con otra web que trate del mismo tema. Lo único que tiene que hacer el internauta es hacer un clic sobre el link para acceder directamente a la página sin tener que pasar por la página de búsqueda, aunque dicha web esté en el otro lado del mundo. Los Hyperlinks son normalmente reconocibles por ser textos subrayados o gráficos destacados.

ISP

> Lo cual quiere decir: Internet Service Provider (proveedor de servicios por Internet). Esta es la compañía que contratas para poder crear un link temporal a Internet a través de tu módem y de la línea telefónica y que, por lo tanto, te permite acceder a los datos que buscas. Esto además resulta mucho más barato que contratar una conexión permanente. Normalmente los ISP también administran el correo electrónico, permitiéndote bajar tus e-mails almacenados en la dirección de tu servidor. Los usuarios de la Dreamcast tendrán un ISP exclusivo fruto de un acuerdo entre Sega y British Telecom.

Latency

> Para los que jueguen online, esto significa el tiempo que tardan datos en viajar por la red entre tu ordenador y el servidor y el ordenador del otro jugador. Como con el bandwidth, esto depende de varios factores: el tráfico en ese momento en la red y la distancia física entre los dos ordenadores. Dependiendo de estos factores, los movimientos de tu contrincante llegarán al instante o bien con unos segundos de retraso.

Modem

> Es el equipo que permite que un ordenador se conecte a otro via línea telefónica, así traduciendo los datos a impulsos electrónicos que son luego mandados por la red. Los módems son aparatos bastantes sencillos, la mayor diferencia que existe entre un modelo y otro está en su bandwidth, (la velocidad con lo cual reciben y mandan información). El módem incorporado en la Dreamcast funciona a 33.6kbps, lo cual está más que bien para la mayor parte de aplicaciones de Internet y para poder jugar online.

Protocolo

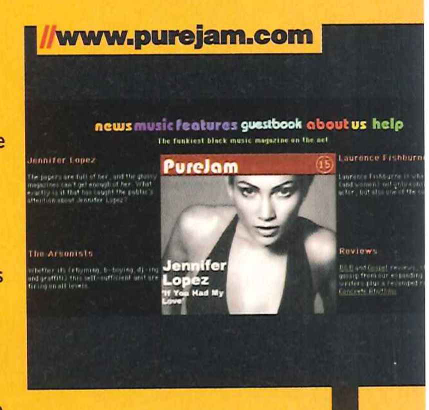
> Término que engloba los diferentes mandos que permiten que dos ordenadores y sus softwares corespondientes puedan intercambiar información. En muchos aspectos, Internet no es más que una serie de protocolos con los que todo el mundo se ha puesto de acuerdo.

Search Engine

> Lo más asombrosoe de la red es su tamaño. Existen literalmente millones por no decir billones de páginas web, y cada día se crean cientos de nuevas. Sea lo que sea en que estés interesado, seguro que existe una página web que trata el tema en profundidad. De hecho, lo más difícil es encontrarla y aquí es donde entran los Search Engines. (Páginas web dedicadas a catalogar la WWW). Al conectarte a un Search Engine, podrás localizar y conectarte fácilmente a páginas de intéres.

Servidor

> Como con los clientes (ver Cliente), Internet está basado en el concepto de servidores y clientes. El servidor es el programa que funciona en un sistema de ordenador de Internet y que responde a las peticiones de información realizada por los clientes conectados a otros ordenadores. Existen distintos tipos de servidores para diferentes usos de Internet. Por ejemplo, servidores web tratan páginas web y obviamente servidores de correo electrónico administran tus e-mails, etc.



//www.purejam.com

URL

> Estas siglas respresentan el Uniform Resource Locator, que es la parte del HTTP que especifica exactamente dónde está ubicada cierta página web o dónde otro tipo de información se encuentra. Por ejemplo, www.sega.co.uk es el URL de la página web de Sega en Inglaterra.

WWW

> Representa la World Wide Web (red que cubre el mundo), que no es más que una serie de protocolos que han hecho que la red sea tan fácil de usar y por lo tanto tan popular. La WWW permite almacenar información en páginas web, que son a su vez organizadas en Websites, que reúnen distintas páginas que tratan el mismo tema. Estos Websites son luego agrupados en específicos servidores. Usando un browser puedes conectarte a un servidor y así a la información almacenada en su catálogo de páginas web. ■



//www.chimpnet.com



NOMBRE: Knuckles
INFO: Él es el malicioso rival de Sonic. Es rápido, cachondo y algo peligroso (todos hemos tenido novios/as así). Dios, este tío fue creado para darle nombre a una bebida.



EL BORRADOR

RECETA: Dos chupitos de un bourbon decente (el de tu padre, no el que compran tus colegas en Alcampo), mézclalos con un buen chorro de zumo de lima y una pizca de jarabe de azúcar. Ahora otro pequeño toque de zumo de arándano y ya es tuyo. El barman dice que uno es suficiente para una noche (y los amigos que vinieron a cenar ayer, también).

LA PRUEBA DEL ALGODÓN: El bourbon te ataca como un marinero ruso en una taberna, con un hacha y con falta de sueño, pero, eso sí, es sutil, y bien educado gracias al zumo de arándanos. Extraña combinación, que se hace agradable cuanto más la pruebas.

NOMBRE: Sonic
INFO: El protagonista. Dame un erizo rápido, frío, chic y, sobre todo, azul, muy azul.



SONIC TONIC

RECETA: Mezcla dos chupitos de tequila con medio o uno entero (recomendamos lo segundo) de Blue Curaçao. Añade un chorro generoso de zumo de lima y llena el vaso con 7 Up o Sprite. El experto comenta que su idea original era utilizar Red Bull como homenaje a la energía de Sonic y al conejito de Duracell. Gracias a Dios decidió concentrarse en el tequila, que es más fuerte y no sabe a jarabe. Además, todo el mundo toma whiskey y Red Bull, y tanto esnobismo ya cansa.

LA PRUEBA DEL ALGODÓN: Al principio, la dulzura del Curaçao y la amargura de la lima (esto ha quedado muy poético) juegan deliciosas en tu boca. Pero ahí viene el tequila, con afán de protagonismo, y pronto acaba con sus rivales y con tu hígado. Adorable. Uno doble, por favor.



NOMBRE: Big the Cat
INFO: Como sin necesidad de un certificado de la Universidad de Cambridge se puede extraer de su nombre, Big es un gato grande. Y gordo. Parece que se haya fumado todo el orégano de una pizzería y tiene más pachorra que un camarero andaluz. Relájate.



RELÁJATE, GATO

RECETA: Empieza con un chupito de Havana Club y luego añade medio de Blue Curaçao y otro medio de Malibú (o crema de coco, si te sientes rebelde). Mézclalo con un chorro de zumo de lima y un poco de jarabe de azúcar. Hasta arriba con zumo de piña.

LA PRUEBA DEL ALGODÓN: El ron y los sabores a coco le dan a esta bebida un toque jamaicano, el cual recrea perfectamente la naturaleza más intrínseca de Big The Cat.

Cuando ves personajes tan fantásticos como los de *Sonic Adventure*, ¿qué es lo primero que te viene a la cabeza? ¿Jugar? Sí, sí, claro. ¿Qué más? Beber, sí señor. Como cualquier excusa para beber o para salir de la oficina es buena, nos fuimos a un conocido bar de cocktails y le pedimos a un reputadísimo barman que nos diseñara unos cuantos inspirados en estos deliciosos personajes. Gin & tonic, Super SONIC.





NOMBRE: Amy Rose
INFO: La amiguita de Sonic. Suave y mona chica que puede olvidar su dulzura si en algún momento le tiene que pegar un puñetazo a alguien. Ay.



NOMBRE: E-102
INFO: Lleva el nombre de un aditivo que ponen en el zumo de naranja y que hace que los niños corran por la casa con los ojos como platos hasta caer exhaustos y mojarse los pantalones. No exactamente. E-102 es un robot de batalla: grande, malo y mortal. Esto promete.



NOMBRE: Tails
INFO: Dulce y amable, aunque teniendo dos colas parece algo raro a primera vista. Parece ser que es natural de Chernobyl.



FLOR SALVAJE

RECETA: Mezcla un chupito de vodka con uno de Passoa - un licor de francés de fruta de la pasión (Archer's también vale)-. Añade el chorrito de lima de rigor y el detalle de jarabe de azúcar. Ahora hasta arriba con zumo de narabja. Deja un pequeño espacio en el vaso, pues ahora viene un chorrito de granadina, que debes dejar hacer con cuidado y por una de las paredes del vaso (pero por dentro, claro). Se depositará en el fondo y le dará un efecto de jarabe.

LA PRUEBA DEL ALGODÓN: Afrutado, femenino y traicionero. El equivalente en licor a Penélope Cruz.





FORMULA 102

RECETA: Empieza con un chupito de Absolut Kurant (para bebedorers no profesionales eso es vodka con sabor a grosella) y mézclalo con otro de Cointreau. Ahí va la lima y el jarabe de azúcar. Llena el vaso con zumo de arándano (muy de moda entre los barman). Sirve. Y bebe sentado o con la espalda contra la pared.

LA PRUEBA DEL ALGODÓN: Muy afrutado y fácil de beber. Tan afrutado y fácil de beber que te da una sensación de seguridad y de control que parece que los anuncios del plan antidrogas estuvieran pensados para esta bebida. Es muy fuerte, advierte el barman. Claro, tiene dos licores de cuarenta grados. Un par y me lo explicas (si te acuerdas de algo, por supuesto).



AGITACOLAS

RECETA: Ahí va el primer chupito de Bacardí y con él un chorro de Bols Creme de Bananes (no demasiado largo, ya que éste es un licor muy dulzón). Ahora llega el medio chupito de Galliano, que es un licor dulce italiano muy parecido al Pernod. Llena el vaso con zumo de piña.

LA PRUEBA DEL ALGODÓN: Muy dulce y azucarado, y demasiado parecido a una muestra de orina. Ni se te ocurra probarlo si no te gusta el plátano o si tienes reputación de duro. Esto ha quedado algo raro, pero es que estas alturas uno ya ve dos pantallas y tres teclados.



¡ÚNETE A LA LUCHA!







DEJATE CAER


DC-M@IL

LETTER OF THE MONTH

WINNER BABY, YEAH!



NECESITAS AYUDA


DC-GUÍA

SONIC ADVENTURE

GUÍA PARA JUGADORES


TRUCOS Y CONSEJOS

¿Te gustaría algo de interacción con esta revista tan maja, verdad? Pues claro que te gustaría, y no podría ser más sencillo...

Para empezar, queremos escuchar tus opiniones sobre los juegos que Sega lanza para Dreamcast: ¿son tan buenos como ellos consideran? ¿Son fáciles de jugar, tienen tan buen aspecto y suenan tan bien como cabría esperar? Básicamente, queremos que los comentéis en vuestras propias, inimitables palabras. Y las publicaremos aquí, en DC-M porque, al fin y al cabo, queremos saber qué pensáis.

Sólo has de escribir una carta a DC Magazine MC Ediciones Paseo Sant Gervasio 16-20 08022 Barcelona, o un e-mail a **DC@mcediciones.es** y declarar exactamente lo que nos quieres decir, y en qué sección debería aparecer. Cualquier ida de olla será impresa en negrita y se enviará a tu mamá.

Plantemos cara al asunto. Quizá eres un poco penoso a la hora de afrontar los buenos juegos, ¿verdad? Pero no llores, chaval, que cualquiera puede ser tan bueno como nosotros. Ya verás como sí. Y para ayudarte a ser el mejor jugador desde aquel tío que era la hostia, encontrarás un sinfín de increíbles consejos y trucos en DC: podrás pasar al siguiente nivel de la forma más rápida y triturar a los malos como un auténtico bicho. Pero si olvidamos contarte algo, puedes preguntarnos en nuestra sección de consulta; somos infalibles. O casi.

Y luego hay otra cosa importante: Internet. ha venido al lugar perfecto si lo que quieres es conseguir los mejores consejos sobre la red, además de algunas direcciones para que conectes tu navegador a lugares con miga. ¿Que habéis perdido el rastro de alguna reseña? No temáis, amigos míos, porque periódicamente incluiremos listados de reseñas; de esta manera, podréis consultar vuestros números atrasados en busca de nuestras ingeniosas y sesudas reflexiones sobre este y otro juego.

EL COMECOCOS


DC-ANÁLISIS

REVIEWS A GO GO

¿Qué pasa?

DC-M está comprometida a ofrecer las reseñas más honestas, precisas y completas que puedas encontrar en cualquier lugar, de cualquier manera.
Como es de esperar, aspiramos a emplear sólo los más experimentados, sesudos y mejor vestidos críticos del país (bueno, quizá deban olvidar lo último). Siendo casi el Siglo 21 y vosotros gente inteligente, puntuamos de cero a diez, porque es el sistema de puntuación más claro y justo que conocemos. Y, como la mitad de camino entre nada y diez es cinco, este cinco es la nota de aprobado. No significa que un juego no interese por obtener sólo un cinco, sino que, bueno, es un aprobadillo. Pero este que vais a leer es un diez, y porque no hay más.

EN PORTADA

Soul Calibur

Namco nos acerca su mejor creación hasta la fecha, *Soul Calibur*. El mejor juego del mundo llega este mes y nosotros lo celebramos así.

El único juego que no hemos comentado hasta la fecha, pensarás. Pero te equivocas: tristemente, hay montones más. Así que aquí estamos, como los mártires que somos, para ofrecerte las reseñas sobre las mejores máquinas que emerjan de la factoría Sega. Te tendremos informado, te cuidaremos, porque sabemos que sólo lo mejor es suficiente para ti, porque tienes la mejor máquina, y sólo lo mejor vale para ella y para ti. Sabrás todo lo que pasa, conocerás todo lo que viene y sabrás cónmo gastarte el dinero con criterio y sabiduría.
Y luego están las pruebas a largo plazo; queremos saber si tu novia continúa enganchada a *Sonic Adventure* después de seis meses, o si el juego que te regalaron por Papá Noël ya parece anticuado el día de Reyes. Si tus padres todavía te hablan, si hay alguien en tu casa que pueda ver la tele o si por ella sólo aparece un erizo azul. Mantenos informados. ¿Verdad que somos lo mejor?

LO QUE QUEDA DEL DIA


MUNDO DC

TODO A CIEN

EN EL MUNDO REAL

YA SABEMOS QUE DESPUES DE HORAS JUGANDO CON TU DREAMCAST LO QUE MENOS TE APETECE ES VOLVER A ENTRAR EN EL MUNDO REAL. PARA QUE TE SEA MENOS TRAUMÁTICO, TE OFRECEMOS UNA SERIE DE JUGUETES CON LOS QUE PODRÁS VIVIR TU CONSOLA EN CUALQUIER SITUACIÓN.

SUBBUTEO

GUANTE DE BOXEO

VIDEO DE SONIC ADVENTURE

SCALEXTRIC

Y después está, básicamente, toda la basura que apartamos a un lado. En fin, no es que sea exactamente basura, pero no había un lugar mejor donde dejarlo, y lo tiramos todo ahí.
¿Que te apetece revivir momentos de tu juego favorito, con la compañía de tus amigos, en el jardín de atrás o bajo el edredón? Te ofrecemos una colección de juguetes que te ayudarán a conseguir justo eso; aunque no, quizás, los que te ayudarán una vez debajo del edredón. Eso es algo que debes hablar con el jugador número 2. Ahí también han caído entrevistas y un maravilloso mapa del tiempo que es la envidia del Canal +. Además, como tu DC puede reproducir música te hemos puesto una sección con las más importantes novedades y, bueno, otra de cine porque algún día estas películas saldrán en DVD y, algún día también, tu DC reproducirá DVD. Uf, más o menos.
Y después de eso, sólo nos queda comentar lo que guardados en cartera para el mes que viene. Ya es un hecho: todo lector de *DC-M* puede considerarse alguien con suerte.



DWIGHT YORKE
VS UEFA STRIKER

Juega con los campeones de Europa y marca goles como quien ve la tele, pero, ¿lo conseguirá con su versión virtual?

FICHA

Creció en Tobago, jugando a fútbol en la playa. En aquellos tiempos, fichar por el Manchester United y jugar en la Premier League inglesa parecía poco más que un sueño. Pero en 1989 su destino cambió cuando, durante una gira del Aston Villa por aquellas tierras, Graham Taylor se fijó en él y le ofreció un contrato. En 1998 fichó por el Manchester United por casi tres mil millones de pesetas. Y el resto ya lo sabes...

Este es el escenario. Nos encontramos en Barcelona, en la final de la Liga De Campeones. Estamos en tiempo de descuento. El Manchester United acaba de empatar tras ir perdiendo durante casi todo el partido y se lanzan a por la victoria a pocos segundos del final. El árbitro mira el reloj cuando Beckhan cruza para Yorke y éste encara al portero. "Dwight Yorke, mano a mano con el portero, sólo tiene que empujarla...¡Oooh! La ha cruzado demasiado. Es increíble". No os preocupéis, no se trata de una alucinación post-campeonato, se trata de Yorkie debutando en el maravilloso mundo de *UEFA Striker*. Y, sí, falló. Con el honor intacto gracias a la rápida finalización de partida, nos sentamos a discutir sobre el maravilloso futuro del balonpie en Dreamcast. Después de jugar a fútbol todo el día, seguro que lo último que le apetece a Dwight es ir a casa y ponerse a pegar patadas virtuales. Erm, no exactamente. "Ya he pedido una Dreamcast para mi casa, así que a partir de la semana que viene estaré jugando a esto cada tarde después de entrenar", declara entusiasmado.

Yorke realmente disfruta de los videojuegos, pero, ¿qué piensa de UEFA Striker, en concreto? Tiene todos los ingredientes, incluyendo una pléyade de equipos de todo el continente, jugadores perfectamente recreados con estadísticas individuales...¿Es suficiente para un sibarita del balón? "Me encanta. Este juego la ciertamente puede hacerte olvidar que tienes que cenar. Esto se ve pronto, cuando empiezas a jugar y ves que no vas a poder parar. Es un juego muy preciso y jugar con Dreamcast hace la experiencia más real, te sientes más dentro del juego. Hasta me reconozo"

En un mercado saturado con incontables juegos de fútbol, todos ellos en busca de la experiencia realista definitiva, la aprobación de Dwight Yorke no debe ser ignorada. De cualquier modo, el delantero tiene algo más que decir. "No jugaría nunca contra el Manchester United, es imposible defenderles. Esta pareja, Cole y Yorke, no hay quien les pare. No dejan de meterte goles". Y con tres trofeos y 29 goles en su temporada de debut, ¿cómo podemos dudar de lo que nos diga?



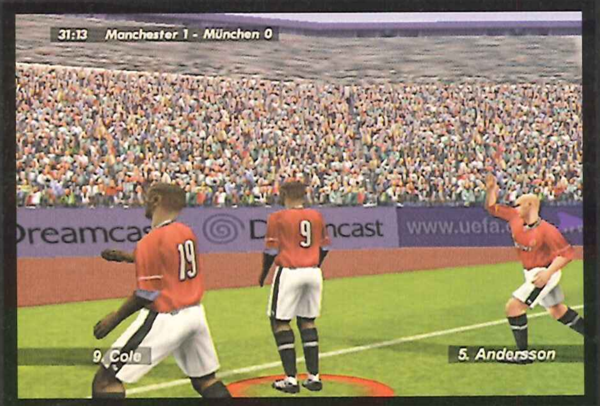


Foto: **Nick Wilson**


Photo: John Eder

STONE TEMPLE PILOTS
Nº 4 Atlantic/Dro

Las drogas te lo pueden dar tan rápidamente como te lo pueden quitar. Y eso lo sabe muy bien Scott Weiland, cantante de STP y responsable de uno de los culebrones narcóticos más importantes de los últimos años. El hombre todavía está en la cárcel, esperando ser liberado en unos meses para así poder salir de gira con su banda. Y es que ya pocos esperaban una nueva entrega de STP tras aquel *Tiny Music* de 1996. La banda más vilipendiada por la prensa y por la metadona ha vuelto con el que es uno de sus mejores trabajos, si no el mejor. Nº4 contiene todo lo bueno que siempre han tenido los de Weiland y estirpa casi todo lo malo. O sea, que ya nadie les va a tachar de ser una réplica de Pearl Jam o de facturar grunge de diseño. Ahora los Pilots navegan con naturalidad entre la sicodelia beatleliana de *Church On Tuesday* y *Atlanta*, los medio tiempos pop de *Sour Girl* y la descarga casi metalera de *Down* o *Pruno*. Además, explotan más su vertiente glam y punk (ya lo hicieron con gran éxito en *Tiny Music*) en *Heaven & Hot Rods* y *Sex & Violence*. De las cenizas al cielo. Una resurrección como ésta no la fima ni Lázaro y el mundo del rock recupera a una de las bandas que más sentido le han dado durante esta década. En un momento donde la infame mezcla de rap y metal llena las listas de infantilismo, ropa tres tallas más grandes y gorras al revés, STP reaccionan con una imagen llena de glamour y maquillaje y una apuesta por la tradición más setentera. Limpieza étnica en el rock americano, como la OTAN no actuó, lo han tenido que hacer los Pilots. Es un placer volver a tenerles aquí.

Aitor Didi

STONE TEMPLE PILOTS
Desde el infierno con metadona

BREAKBEAT ERA
Ultra-Obscene
XL/Everlasting-Caroline

¿A qué se iba a dedicar Roni Size tras ganar el Mercury Music Prize? ¿Qué más se podía hacer con el drum'n'bass? Y es que cuando llevas un estilo tan limitado como éste hasta las últimas consecuencias, el siguiente paso, bien, el siguiente paso es casi una entelequia. El pobre Roni ha debido pasar tantas noches sin dormir, ha debido ir a tantos conciertos a coger ideas. Tanta música por oír y tantas depresiones por coger. Pero, claro, tras mucho pensar y mucho desechar, parece que finalmente se dio cuenta de que tampoco era tan difícil, que lo único que se tenía que hacer era darle al estilo una estructura de canción pop (verso, coro, verso) y ala, a otra cosa, mariposa. Y eso es exactamente lo que este hombre de corte de pelo tan extraño hizo. Consiguió a una chica con buena voz y alguna idea y a un colega productor y montó esto. Y le salió bien. Supongo que el hombre debía alucinar cada vez que acababa un tema y resultaba que salía bien. Sin tener que comerse demasiado la cabeza, sin tener que patearse tiendas de discos de segunda mano del oeste de Londres en busca de oscuros y descatalogados discos de jazz para samplear. No, muchas veces las soluciones las tenemos delante de nuestras narices y no nos damos cuenta. El problema es que, por la naturaleza del género y, sobre todo, por el esnobismo de fans y creadores, este disco será visto más como una broma que como algo serio. De hecho, hasta dudo que Size lo considere. Una pena, pues el artista puede volver a acabar con el arte. Y ya van...

Aitor Didi

GAY DAD
Leisure Noise
London/Dro

El público y la prensa se volvieron locos con esta banda a principios de año. Eran la esperanza blanca del rock, el grupo que rescataría de la mediocridad a un estilo que agonizaba estrangulado por la modernidad de los de fuera y la falta de creatividad de los de dentro. ¿Estaba la fórmula agotada? Pues no, claro que no. Nunca lo estará porque el rocanrol no es sólo un arte combinatorio, es espíritu, personalidad, mala uva. Son sólo tres acordes y cuatro minutos, el resto lo llenas tú con lo que tengas. Y Gay Dad tienen mucho. Mucho más de lo que podríamos esperar de una banda tan publicitada como ésta. Las primeras noticias que llegaban desde el otro lado del eurotúnel certificaban un bluff de dimensiones bíblicas. Pero cayó *To Earth With Love* en nuestras manos y nosotros de culo. Sí, prog rock, glam, punk, todo bien hecho, perfectamente ensamblado. El mejor tema de Mott The Hopple, el mejor de los Stones en veinte años, la única manera de que Oasis salgan del pozo. Meses más tarde nos llega este álbum, que no sólo mantiene el nivel, sino que en muchos aspectos lo sube hasta cotas no visitadas en muchos años. *Joy!* Es puro Duran Duran y *Dimstar* es tan ochentera que uno es incapaz de citar ningún grupo en concreto. *Dateline* y *My Son Mystic* destapan grandes melodías, basadas en complicar lo simple, seguir complicando y parar justo antes de que la melodía -que es lo que importa- esté a punto de perder el protagonismo. *Pathfinder* y *Black Ghost* exploran la vertiente más prog y densa de la banda, mientras que *Oh Jim* es tan


GAY DAD

frágil que casi da miedo nombrarla, tan dulce que casi empacha. No creáis lo que os digan. Os querrán hacer creer que es otra invención de la prensa británica, otra exageración chovinista. Simplemente decid no. No más barbudos. Más glamour, más glamour, más mala leche. Rocanrolllllll!!!!!.

Aitor Didi

MADNESS
Wonderful
Chewaka

Los maníacos han vuelto. Y lo han hecho a lo grande, con uno de sus mejores discos. Y sorpresa grande es. Primero porque a estas alturas uno ya casi se había olvidado de su existencia y recibir noticias sobre la reunión de Madness alegra más que una cita con Liz Hurley (ahora casi me he pasado). Dudas, expectativas y miedo, pues uno ya sabe como acostumbran a salir estas cosas. Vuelven Eurythmics con un disco infame, y también vuelven Culture Club -casi cada dinosaurio con media neurona viva de los ochenta-. Pero aquí hay algo diferente, algo que tienen que ver con el hecho de que aun siendo la segunda banda británica de la historia con más singles colocados en el Top 20, Madness nunca fueron un dinosaurio. Y no lo fueron tanto porque eran un grupo bastante politizado -aunque no tanto como sus colegas The Specials- y porque siempre hicieron del humor un elemento importante en su idiosincrasia (¿alguien ha visto alguna vez a un dinosaurio sonreír?). Y tras un disco en directo y un par de festivales anuales llega Wonderful. Y es genial. Es un disco fantástico en el que se encuentran todas las caras de los mejores Madness, un disco de pop, de ska, de soul, de Madness, en fin. Tal vez lo que predominan son los temas más pop, los pertenecientes a la época de *Our House* y *It Must Be Love*, y el ska de los inicios sólo asoma por la genial *The Communicator* y por la divertidísima *Dip Fed Fred*. Y, claro, después de cinco años siendo nombrados como indispansables por la mayoría de los nuevos grupos británicos, Madness llegan incluso a sonar a My Life Story en *Elysium*. Bien, pues ahí va el mejor retorno de los últimos años. Oi!!!

Nacho Puertas



THE CHARLATANS
Us & Us Only
Universal

Los gatos tienen siete vidas, pues The Charlatans tienen unas veinte. El grupo más accidentado de la década retorna con un álbum en el que se dedica a explorar con más profundidad las influencias que redefinieran su sonido en el ya clásico *Up Your Own Hips*. El grupo de Tim Burgess se adentra en una espiral de sonidos añejos que van desde los más primigenios Rolling Stones hasta el más caústico Dylan, pasando por Love y el Sgt. Pepper's. Y llegado este punto, creeréis estar ante la nueva creación de Ocean Colour Scene o ante el disco de versiones de Paul Weller. Pues casi. *Forever* se alarga en una espiral psicótica de estribillo poco definido y sonido pesado, con ella *Good Witch/Bad Witch* asusta más que un documental sobre estudiantes que se van a un bosque a hacer un reportaje sobre un mito falso. Y para miedo el que da L.A., ciudad a la que Burgess se ha mudado y en la que debe todavía tener sólo la percepción de un turista, pues *I Don't Care Where You Live* es tierna y melancólica como París, no fea y peligrosa como Compton. Y es que la idea está en la percepción y The Charlatans olvidaron el Madchester para querer ser como Oasis. La jugada les salió bien, pues la crítica, que es muy díscola, tiró los dados y decidió que esto molaba. *Telling Stories* tenía grandes momentos y el anterior también. Éste, en cambio, es más de lo mismo, lo que tampoco sería malo si los temas fueran buenos, pero es que pocos lo son. ¿Otra vez el mismo chiste?

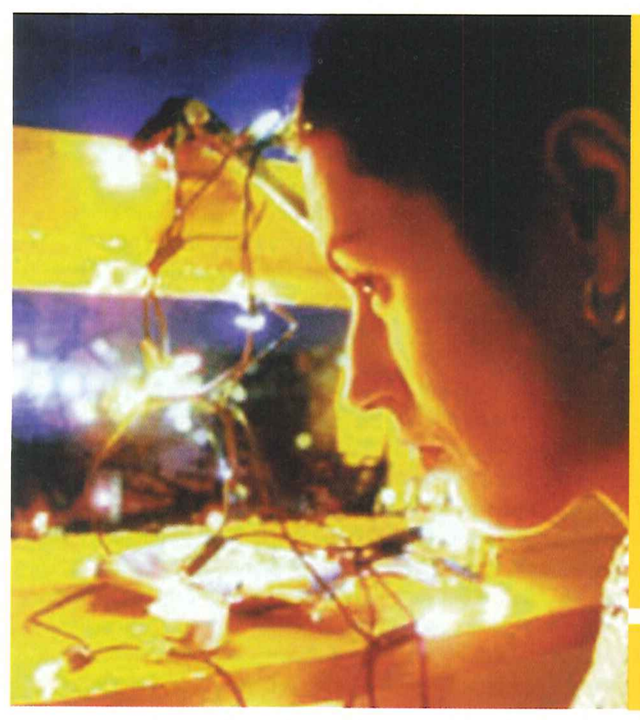
Nacho Puertas

DIVINE COMEDY
A Secret History
Setanta/Sony

Neil Hannon es un impostor. Lo sabes tú, lo sé yo y lo sabe cualquiera que le conozca un poco. Pero el impostor sólo es una figura negativa en las películas de espionaje, los conciertos de heavy metal o la mitología cristiana. En la pequeña mitología del pop abundan los impostores simpáticos, íntegros e incluso geniales. Hannon pertenece a la estirpe de Bowie, Almond o Bolan. Canta con la voz impostada pero el corazón en la mano, en cada nuevo corte se deja un trocito de piel, pero es piel de reptil, de la que se renueva single tras single y álbum tras álbum. *The Best of...* es un razonable resumen de esa aventura maravillosa en que Hannon se embarcó con Divine Comedy. Este norirlandés atípico fue protestante en el patio del colegio, partidario de una Irlanda unida en la escuela superior y escéptico incurable, agnóstico y aspirante a romántico (impostor en definitiva), cada vez que se mira al espejo. En lo musical, ha ejercido de tahúr elegante. Escuchar los cortes de este álbum uno tras otro es como repasar la hoja de servicios de un tránsfuga. El cinismo luminoso de *Something For the Weekend* o *The Frog Princess* poco tiene que ver con las operaciones a corazón abierto de *The Certainty of Chance* o *Tonight We Fly*. Y todavía es mayor la distancia que separa (en el alma y el pentagrama) la desvergüenza lúdica de *National Express* y *Generation Sex* de ese par de memoriales de agravios (uno adulto y otro casi adolescente) que son *Gin Soaked Boy* y *Your Daddy's Car*. En este viaje relámpago a la galaxia Hannon encontrarás de todo. Mucha lentejuela y mucho Martini con o sin aceituna, pero también alguna lágrima, y no precisamente de cocodrilo, y un diván de psicólogo plantado a la puerta de cada nueva canción en el que apetece sentarse, vestido de negro riguroso, para recitar poesía con voz impostada.

Ángel Urtubi





WONDERLAND

Dir: Michael Winterbottom
Int: Shirley Henderson, Gina McKee, Molly Parker, Ian Hart

Hay películas que cuentan una historia, tomando sustento en un método cartesiano, sembrando una semilla antes y dejando espacio luego para su consecuencia, su motivación primera, la secuela que justifique esa primera inferencia. Otras películas no cuentan nada, escritas a partir de un concepto y dirigidas hacia una finalidad tan personal como fútil. Una y otra tendencia dejan en el espectador la sensación de haber perdido el tiempo, en le primer caso por lo estéril del trance, en el segundo por asistir a la masturbación de un inetelectual. Por fortuna, ciertas películas todavía valoran la importancia de nuestras horas, para ellas no existe mejor definición que su borrosidad, el atisbo del gran mundo que habitamos, de las diminutas puertas que se esconden en el pecho.
Freelance con gusto por el estilismo, Michael Winterbottom era un director al que nunca se pudo ofrecer plena confianza, porque siempre apuntaba mucho más de lo que conseguía. La esperanza era que toda su filmografía (donde *Welcome To Sarajevo* y *Jude* destellan con claridad) conservaba una constante pretensión de perturbar el canon, de innovar y transgredir, una intención en lidia con guiones algo inconsistentes. Por aproximación a cuestiones universales (la familia, la necesidad de afecto, la confusión y la soledad de las grandes ciudades) y su deslumbrante resolución visual, que recupera la idea del Free Cinema como medio de aproximación a nuestra dolorosa intimidad. No habrá respuestas, lo sabemos. **Juan Manuel Freire**

WONDERLAND
Londres me mata

CAPRICHOS DEL DESTINO

Dir: Sidney Pollack
Int: Harrison Ford, Kristin Scott-Thomas

Sidney Pollack –director, productor y actor ocasional- vuelve de nuevo a la carga con otro melodrama romántico capitaneado por su colega Harrison Ford. Un seguro de vida para poder sobrevivir y triunfar en el mercado taquillero mundial. A sus casi 60 años, el excarpintero que encarnó a Han Solo continúa con el mismo savoir a faire seductor de siempre, el mismo que encandiló a jóvenes, amas de casa y a feministas de pro desde los ochenta para acá. Sidney Pollack, por su parte, sigue perpetuando la vieja fórmula lacrimógena excelentemente bien realizada que tan bien le funcionó en *Memorias De África*. Grandes actores con gancho, una bonita historia de amor y el buen oficio de un director que se siente con la obligación hollywoodiana de tener que facturar un bonito y comercial producto anual para satisfacer -primero- las arcas de la major, y -segundo- las suyas propias. Aquí, Harrison Ford encarna el papel de un policía de asuntos internos casado felizmente con Susanna Thompson. A su vez, la guapísima Kristin Scott Thomas (*El Paciente Inglés*) es una importante congresista ligada sentimentalmente con Peter Coyote (*Lunas De Hiel*). Lo que ninguno de los dos protagonistas sabe es que sus respectivas parejas están liadas entre sí. Esto lo descubren cuando ambos mueren en un accidente aéreo, y ven que se habían sentado juntos, registrándose con nombres falsos. Como pueden comprobar, el punto de partida no está nada mal. A priori contiene todos los elementos necesarios para triunfar en taquilla, pero como suele ocurrir en los últimos trabajos de Pollack, el film no aspira ni llega ni trasciende a nada más. Otra vez será. **Marc Prades**

EL CLUB DE LA LUCHA

Dir: David Fincher
Int: Edward Norton, Brad Pitt

Érase una vez una película tan violenta, tan violenta que despertómucha polémica. Hubo quién quiso prohibirla (no hay premio para quiénadivine dónde pasó eso) y quién la encumbró cómo un documentotransgresor, visionario y revelador. Entre tanto, unos señores quevivían en una montaña muy lejana, llenaban sus arcas con tanta tontería.¿A alguien le suena la historia? Probablemente a más de uno. La nuevaentrega de este cuento se llama El club de la lucha y nos la sirve David*Seven* Fincher de la mano de ese gran actor que es Edward Norton y esegran florero que es Brad Pitt. Ah, también sale en un par de planos unatal Helena Bonham-Carter, pero eso es poco importante. La idea inicial es también extremadamente original: directorvideoclipero narra cómo un tipo aburrido encuentra el verdadero sentidode su vida en el elevado arte de dar hostias. No sé, pero a mí me vienena la cabeza varias películas de acción con argumentos similares. Pero,no, esta vez es diferente, porque se trata de revestir semejante memezcon una filosofía de todo a cien. Una filosofía cuyo sentido último (sies que se le puede encontrar alguno) sería que la única manera deescapar a la homogeneización es liberarse mediante el puño. ¿Paraconseguir qué?, se podría preguntar alguno (listillos hay siempre entodas partes). Ni idea, este detalle es accesorio porque aquí de lo quese trata es de hacer una apología de la violencia que escandalice a unosy exalte a otros, no sea que perdamos algún nicho de mercado. Dejando de lado tan trillado tema y para no entrar más de lo necesarioen un juego tan calculado, podría hablarse un poco de sus cualidadescinematográficas (oh, qué herejía). La verdad es que el tema no da muchode sí y lo que tenemos es una producción de altos vuelos, con un Nortonfantástico (¿y cuándo no lo ha estado?) y un guión flojillo que sólosalva la cara con un digno giro final. El resto, parafernalia para elmerchandising y una película demasiado larga.
Eugenia De La Torriente

EL DESAYUNO DE LOS CAMPEONES

Dir: Alan Rudolph
Int: Bruce Willis, Albert Finney

Hay veces en las que duele tener que descalificar algo. Esta, sin duda,es una de ellas. Y es que da bastante pena ver cómo un buen directorhace una película tan pésima basándose en un buen libro. Aunque sepamosde sobra que las mejores intenciones no siempre van parejas con losmejores resultados, lo de El desayuno de los campeones no deja de serextremadamente decepcionante. Tal vez lo único que está a la altura de lo esperable sea Bruce Willisen su papel de protagonista. Todos los recelos que esta elección pudierasuscitar se ven ampliamente colmados con su actuación. Esperemos queeste actor nos haga un favor y vuelva a las películas de acción de dondenunca debió salir. Desde luego, el papel del vendedor de coches altiempo que icono de una decrépita sociedad consumista queda a años luzde sus capacidades interpretativas. Sobre todo, por ese intento de dotaral personaje de una mezcla letal entre humor negro y surrealismo. El resto sigue la estela de semejante despropósito y la película haceaguas desde el segundo plano. Lo peor es que Rudolph no parece darsecuenta de que la historia se le ha ido completamente a pique a mitad delmetraje y

sigue en lo suyo durante bastante (demasiado) rato más. Pordesgracia, los espectadores sí son conscientes de ello y la desbandadadel público no se hace esperar. Podría decirse mucho más, pero para noahondar en la herida dejémoslo en que *El Desayuno De Los Campeones* esuna película mal interpretada (hasta el gran Albert Finney pareceridículo), con un guión que no va a ninguna parte y, sobretodo,terriblemente aburrida. Una película que intenta diseccionar muchascosas con el bisturí del humor negro y que acaba haciendo sangrarnuestra sensibilidad y nuestra inteligencia. Una auténtica pena. **Eugenia De La Torriente**

NEW ROSE HOTEL

Dir: Abel Ferrara
Int: William Dafoe, Asia Argento

El futuro no es lo que solía ser. La insistente lluvia que inundaba los ambientes de Blade Runner será recibida como maná. La tecnología nos vigilará muy de cerca, pero evitará la gratuidad de adornar. La megalópolis de Akira no es más que el sueño imposible de un visionario, porque las ciudades se dibujarán en edificios neutros y anónimos, donde se trabajará día y noche y la vida será una experiencia de continuas repeticiones. El humano perdió la pasión y sueña con recuperarla, para continuar existiendo, hasta que el destino ciegue un porvenir.
Este reino ocre es el escenario de *New Rose Hotel*, la última tentativa de un autor al que poco queda por contar y que, tramposo como el peor, deja que sea el espectador quien haga todo el trabajo. Sin el guionista Nicholas St John cubriendo sus espaldas, Abel Ferrara no pasa de ser un esforzado estilista en pos de imposibles; entre ellos, innovar y sentar cátedra mediante la manipulación más o menos arbitraria de montaje y efectos visuales, lo que comúnmente se conoce como "investigación". El único resultado de su pesquisa es la infinita confusión y, por defecto, eso que llamamos tedio. Cuando la forma se sobrepone al fondo de forma tan brutal, actores y personajes se confunden con parte del atrezzo, y las emociones derivan en vagas, casuales, extrañas. Al final, el experimento se revela tan hueco como el futuro que describe. Y pese a los recientes fiascos de su director (recordar *The Blackout* es todavía origen de pesadillas), uno tiene esperanzas y espera. En mi lugar, un impaciente ya se habría suicidado.
Juan Manuel Freire

Vídeo

ASESINATO EN 8MM

Dir: Joel Schumacher
Int: Nicolas Cage

Sin personajes y casi sin historia. Con un guión ya visto y unos sustos que no son nada comparados con un especial Lina Morgan. Joel Schumacherm, uno de los peores directores de Hollywood, nos regala lo que se rumoreó remake de Tesis. Y sí, los snuff movies están de moda (qué miedo) y Schumacher, que va justito de talento y algo más corto de imaginación se lanza al feliz mundo del thriller con connotaciones pornográficas, pero se olvida que uno de los pocos alicientes de este género es la carne. Ni una simple teta que echarse a la boca, sin una escena con cierto morbillo. Nada. Sólo un tío que encuentra una peli sospechosa tras el asesinato de un financiero y que se dedica a investigar. Ni una teta. Qué poca sensibilidad.
Nacho Puertas

EL BESO DE JUDAS

Dir: Sebastián Gutiérrez
Int: Carla Cugino,
Emma Thompson y Alan Rickman

Un thriller sin demasiadas pretensiones y algo tosco de planteamiento, pero pronto se te hace simpático. Más que nada, esta película tiene a una actriz, Carla Cugino, que convierte momentos de obviedad y redundancia en especiales. Y el guión va más o menos así. Una banda de pequeños delincuentes deciden sacuestrar a un brillante ejecutivo informático de Nueva Orleans. Y, bueno, que no sale como debería salir, que la gente no se comporta como debería, que nadie es lo que decía ser. Al otro lado de la ley (el bueno se supone), está una Emma Thompson cínica y cáustica y un Rickman genial como siempre. Curioso que los americanos, que siempre cogen ingleses para hacer de malos, ahora cojan a dos para hacer de polis entrañables. Bien, pues un buen thriller que supera con creces las expectativas. El mejor del mes, con buenas actuaciones, un razonable guión y, ¡sí! carne, en cantidades decentes y de muy buena calidad. La teta en el pastel. La voy a volver a ver. Amo a esta niña. **Nacho Puertas**

JUEGOS SALVAJES

Dir: John MacNaughton
Int: Matt Dillon, Neve Campbell, Kevin Bacon

Esto es otra cosa. Aquí sí hay carne. Aquí sí hay escenas que parecen sacadas de un vídeo de Motley Crue. Esto es un thriller como Dios manda. Un clima caluroso, un profesor y dos alumnas. Un policía. Una acusación de violación y un plan perfectamente creado para desplumar a una rica viuda. Y carne. Tríos, juegos morbosos y, de cuando en cuando, el guión. Hasta aquí correcto. Lo que pasa es que a MacNaughton, a media película, le da por centrarse en la trama, por jugar con las expectativas del espectador. Y sí, a partir de entonces el film como bien en sí mismo gana enteros, pero la hormona se resiente. Esta peli me la han cambiado. Hasta se han cargado a Neve Campbell, los muy desaprensivos. En fin, no está mal como thriller, pero si hubieran explorado más en la vertiente videoclip esto hubiera sido una maravilla del cine con mano libre.
Nacho Puertas

THE MATRIX

Dir: Hermanos Wachowski
Int: Keanu Reeves, Lawrence Fishburne y Carrie-Ann Moss

La revolución será televisada. No, la revolución será virtual. Vendrá cargada de polígonos y estará perfectamente pixelada. La revolución será un juego a vida o muerte contra máquinas que no conocen esto último. La tierra será dominada por las máquinas y, claro, el arte también. Máquinas que harán películas como ésta, sin alma, sin corazón. Películas poligonalmente perfectas en las que sólo el toque humano evita la perfección absoluta. Porque cuando el hombre se pone a imitar a la máquina todas sus imperfecciones salen al descubierto y es en aquel momento cuando se ve que no tiene ningún futuro en esto del arte (y menos en esto del mundo). Sólo los errores de guión y las malas actuaciones hacen a esta película entrañable. El resto, el resto es silencio. (Perfecto).
Nacho Puertas


JUEGOS SALVAJES


EL BESO DE JUDAS


THE MATRIX



CONFESIONES

El rey Pescador

Está apretado, es violeta y pez que ve pez que cae. Todo lo que siempre quisiste saber pero nunca te atreviste a preguntar sobre Big The Cat...

Tras pasar mucho tiempo como segundón de lujo para luego acabar en el más oscuro ostracismo, Big The Cat ha vuelto a ser una estrella gracias a Sonic Adventure. Su gran y único propósito en la vida es encontrar a Frog, el amigo que ha sido engullido por Chaos Emerald, y salvarle de las garras del desaprensivo del Dr. Robotnick, que haría cualquier cosa por las gemas. Pero, aunque es un gato ocupado, ha hecho un agujero en su apretada agenda para conversar con nosotros sobre cómo lleva las presiones naturales de la fama y el dinero.

Nos encontramos en el Savoy y para sorpresa nuestra, Big se muestra muy natural, lejos de los endiosamientos típicos de este tipo de estrellas. Parece un poco fuera de lugar mientras se sienta en un sillón de terciopelo y pide un vaso de leche a la camarera. Sus piernas no llegan al suelo y mira nerviosamente a sus botas. Sorbe la leche.

Antes de empezar, hay una cosa que queremos saber. Tu nombre (Big The Cat), ¿es un nombre artístico?

Uh-huh. A mí tampoco me gusta. Además, no es verdad , no estoy gordo, sólo soy de hombros anchos.

Vale, entonces, ¿cómo prefieres que te llamen?

Maurice

Bien, Maurice, ¿qué tal esto de trabajar con una superestrella como Sonic?

Uf, él es mi héroe y todo eso, ¿sabes? Pero es tremendamente pequeño, no paro de pisarle. Además, esas malditas espinas, me las encuentro en la comida constantemente

Hablando de comida, ¿qué es lo que más te gusta?

El pescado.

¿Y cómo lo cocinas?

¿Cocinar? Ah, no, no. No hago tonterías del estilo cocinarlo, sólo me aseguro de que esté limpio, ¿sabes? Los más gordos son los que más me gustan.

Vale, ¿Y cómo te relajas?

Bieeeen, voy de pesca y como pescado, supongo. No salgo mucho, es Sonic el que más lo hace, le encanta ir a fiestas. Lo que pasa es que a mí no me invitan, así que, claro, no voy. De cualquier modo, prefiero quedarme en casa, no sea que me pierda algo bueno en la tele, algo del estilo Batman o Los Vigilantes De La Playa. Me encanta Batman, es fuerte el tío.

¿Hay alguna mujer especial en tu vida?

Um, Amy Rose es bastante guapa, pero es la novia de Sonic. La verdad es que no voy mucho con chicas, ya que siempre me pellizcan y me dicen cosas raras. Me encanta jugar con Frog, pero ahora no está. El chaval es una gema.

Esto debe ser muy duro.

Sí, le echo mucho de menos. ¿Sabes? Él es mi mejor amigo y he intentado tantas veces recuperarlo, pero se hace muy complicado debido a la tocudez del Dr. Robotnick.

¿Podrías describirnos tu día perfecto?

Bien, me levanto y me cepillo el pelo, lo normal. Luego, y ante todo, desayuno, es la comida más importante del día. Voy a pescar hasta que empiezo a tener un poco de hambre y entonces me tomo un tentempié. En ocasiones, lo tomo mientras pesco, pero he decido no hacerlo más, pues me confundo de pez con gran facilidad. Y una vez terminado esto, juego un rato o sigo pescando, aunque lo que más hago es simplemente sentarme y esperar la hora de la comida. A veces, ya que estoy sentado, decido esperar hasta la hora de cenar también.

Y para terminar, ¿podrías describirte en cinco palabras?

Oh, bien, Frog dice que soy valiente, Sonic dice que huelo a pescado y Amy dice que soy mono. Ah, y soy violenta. Ya tengo las cinco, ¿no? ■

GARGANTA PROFUNDA INFILTRADO EN LA INDUSTRIA

SOLVENCIA **CONTRASTADA**



EL MIEDO Y EL LADO OSCURO DE LA FUERZA

En su primera semana a la venta en EE.UU., Sega ha vendido más de 400.000 unidades de Dreamcast, lo que es un signo inequívoco de que la consola es un éxito ya en todo el mundo. Bien, también podría ser que, conociendo la naturaleza del primo yanqui, muchos de los que la compraron lo hicieran creyendo que era un gigantesco Big Mac. De cuaqlueir modo, a estas alturas todo el mundo sabe que la prueba de fuego se pasa en Europa, donde los jugadores son más racionales y, sobre todo, más críticos. Y para ello llega *Soul Calibur*, que ya ha sido un éxito en Japón y que se hará el agosto las próximas navidades.

Si llega a Navidad, claro. Después de todo, Dreamcast ha sido simplemente el evento más importante en la fluctuante historia de Sega Europa. Y para ello se esforzaron. Y se dejaron la pasta. La verdad es que con lo bebido en la presentación de la consola se podía comprar Sony, destruir todas las existencias de PlayStation, llevar a toda la población de Gales de vacaciones a Ibiza y erradicar la deuda externa del tercer mundo. Por otra parte, y una vez matada la resaca, es inaceptable el retraso sufrido en el lanzamiento de la consola -Sega "sólo" tenía diez meses de tiempo desde el lanzamiento en Japón- y esto ha hecho sembrar las dudas sobre una compañía que prometía haber cambiado y haber aprendido de sus errores. De alguna manera, algo debe dejar de funcionar, y con estos precedentes, no me extrañaría que los equipos de fútbol esponsorizados por la compañía (Arsenal, St. Etienne...) perdieran la categoría este año. De cualquier modo, aquí estamos y aquí está la Dreamcast, pero, ¿qué pasará cuando empiecen a hacer ruido con la PlayStation 2? Porque va a pasar, y va a ir a más.

La PS2 no es algo que se deba temer. La caja en la que venían las bambas que me compré ayer tenía un mejor diseño que esta especie de sistema de ventilación para Ford Escort versión 1982. ¿Y los juegos? Bien, predecibles a más no poder. No son más que una sucesión de obvias secuelas que llevan irremisiblemente al aburrimiento más suicida. ¿Y la conexión a Internet? Bueno, sólo se les olvidó señalar que nadie ha inventado la tecnología que lo facilite. Muchas promesas y poca realidad.

La Megadrive era tan común como la PlayStation, pero Sega la pifió sacando la Saturn, una máquina hipercompleja, negra y fea. ¿Alguien ve alguna selejanza con la PS2?

Dave 2000 ■

> **"La PS2 no es algo que se deba temer.** La caja en la que venían las bambas que me compré **ayer tenía un mejor diseño"**

EN EL MUNDO REAL

YA SABEMOS QUE DESPUÉS DE HORAS JUGANDO CON TU DREAMCAST LO QUE MENOS TE APETECE ES VOLVER A ENTRAR EN EL MUNDO REAL. PARA QUE TE SEA MENOS TRAUMÁTICO, TE OFRECEMOS UNA SERIE DE JUGUETES CON LOS QUE PODRÁS VIVIR TU CONSOLA EN CUALQUIER SITUACIÓN.

SUBBUTEO

Pegar el salto desde *UEFA Striker* a jugar en primera tal vez sea demasiado ambicioso, pero, gracias a Dios, hace años inventaron el Subbuteo, donde, además, hacer trampas siempre es más fácil.

No pongas esa cara, ya sabemos que esto comparado con tus jugadores poligonales parece prehisórico, pero dale una oportunidad. Para Subbuteo el tiempo no pasa, es el juego de los campeones y no ha perdido ni un ápice de atractivo a lo largo de los años. El problema es que sólo hay dos colores para los equipos y requiere un gran poder de sugestión (o un par de pinceles) para realmente creer que manejas a tu equipo preferido.



GUANTE DE BOXEO

Has leído el análisis y en breve estarás ya jugando (si no lo estás ya). Pero, claro, tú aspiras a más. *Ready 2 Rumble* está bien para los amateurs, pero es que tú tienes un don especial: tienes un gancho asesino. Así que cómprate los guantes, luego consigue un saco de arena (no vivo, a ser posible) y alquila en vídeo Toro Salvaje. En menos que canta un gallo estarás subiendo las escaleras de tu bloque tarareando la canción de Rocky y haciendo flexiones en cada rellano.

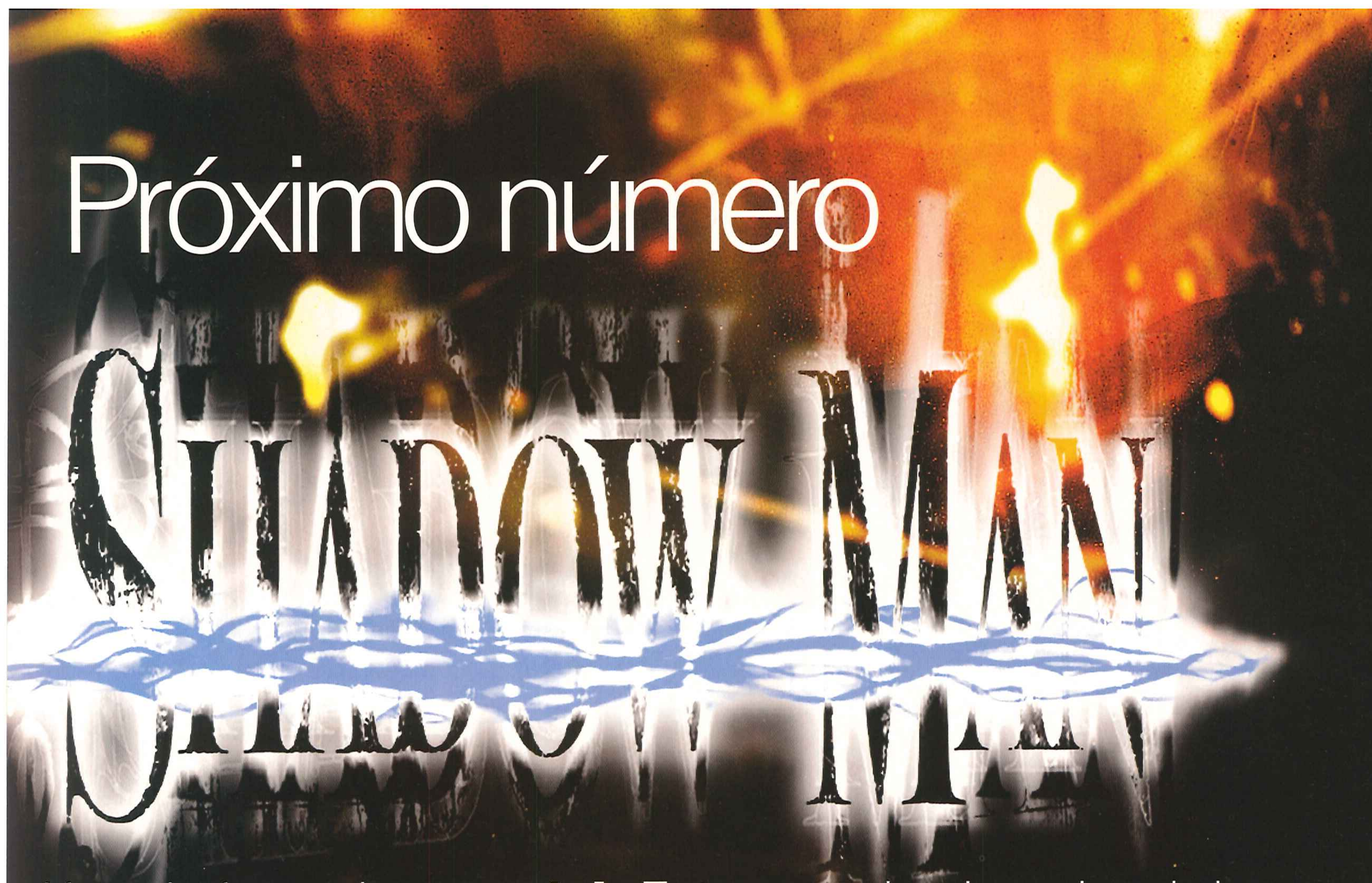
VIDEO DE SONIC ADVENTURE

Todo el mundo sabe que la adicción a los juegos puede provocar estrés, soledad y pérdida de visión. Lo mejor es parar y relajarse. Para ello Sega ha editado este vídeo de Sonic, en el que el colega entra en la aventura. Dr. Robotnick es el malo y alguien llamado Sara le da el toque romántico a la historia, aunque no se sabe todavía si existen escenas de cama. Bien, es un vídeo para los más pequeños, pero como tus amigos nunca te llaman para salir los viernes, pues casi lo mires con tu hermano pequeño.

SCALEXTRIC

La mejor manera de emular tus momentos preferidos de *Sega Rally*, *F1 World GP* o *Monaco GP*. Y sí, las cosas han cambiado bastante desde aquellos maravillosos años en los que íbamos con pantalones cortos y jugábamos con una simple pista circular. Ahora el gatillo de acelerar no es tan chulo como aquel y la pista parece más pequeña. Ahora cuesta mucho más dinero y... qué demonios, sigue siendo fantásticamente divertido. La única pega es que ya no hay Lotus.

Próximo número



Y en el número dos...**¡susto!** - Te traemos el mejor review de la **terroríficamente terrorífica** aventura de Acclaim, **Shadowman**. Si después de leer nuestro próximo número todavía puedes dormir por la noche, te devolvemos el dinero.

Además: La espectacular conversión de **Crazy Taxi**, la segunda parte del **reportaje DE PC a DC** y, claro, **reviews, previews, entrevistas y, claro, nuestro Mundo DC**.

DC-M

En el **mundo Dreamcast**. En el mundo **real el 15 de enero**.



¡Suscríbete!

DC-M

Deseo suscribirme a *DC-Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (25% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

.... a .... de .... de 2000

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59



EL MAPA DEL TIEMPO **DREAMCAST**

ANTICICLONES Y BORRASCAS SOBRE EL MUNDO DREAMCAST

San Francisco, California
Chicago, Illinois
Burbank, California
Perfecto Tour
Brighton mola

FRENTE **TORMENTOSO**

¿Hombres del tiempo? Bah, qué sabrán ellos de juegos.

JAPÓN: GT EN MARCHA!
Finalmente, Sega se ha puesto manos a la obra para crear un verdadero racer para DC. Tras la edición de *Sega Rally 2* se han concentrado en GT, del que ya nos llegan las primeras noticias. Y son muy excitantes. Directo hacia el mercado de *Gran Turismo*, el juego va a ser ultrarrealista. Los conductores podrán poner a punto los motores, comprar piezas y competir en campeonates a escala natural y de larga duración. Un gran racer con gran profundidad que el próximo año competirá al lado de Metropolis Street Racer para coronarse como el GT definitivo para DC.

EUROPA: SALIDA AL MERCADO
Es raro en el mundo de los videojuegos que una compañía se vea sorprendida por su propio éxito. Pero es exactamente lo que le pasó a Sega este pasado otoño. Culminando la situación en el retraso de la salida a la venta de la DC. Pero el 14 de octubre ya estaba en las tiendas y en cuatro días se vendieron más de 185.000 en todo el continente, lo que significa un éxito sin precedentes. Bien, pero cada cara tiene su cruz y esto nos llevó a un colapso de las líneas debido al asalto a internet que llevaron a cabo los nuevos propietarios de la máquina de Sega. De cualquier modo, en la compañía deben rezar por que todos los problemas sean como éste. Más vale que sobre que...

AUSTRALIA: OTRA DE RETRASOS
El distribuidor en Australia de DC retrasó asimismo la salida al mercado de la consola hasta el pasado 30 de noviembre. La verdad es que la compañía no estaba segura de tener suficientes consolas disponibles a tiempo ante la avalancha de peticiones anticipadas que se produjeron.

CONTROL DE COLORES



Sega EE.UU. ha empezado a vender controles de colores a través de su página web. Ahora ya se pueden comprar en transparente azul, rojo o verde por unas 6.000 (calulamos el cambio en el Checkpoint de la esquina). Por cierto, si te interesa también hay figuritas de Big The Cat.

BONITA MÁQUINA



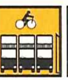
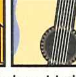

Tremor Entertainment está convirtiendo DC el LithTech, un aparato de 3D de gran potencia. Este engendro ha sido utilizado en el desarrollo de multitud de shoot'em ups en primera persona (*Shogo, Blood 2*...). Tremor planea licenciar el aparato a desarrolladores para DC.

LA FORTUNA MIDWAY



Midway ha aumentado de manera espectacular sus ganancias anuales gracias a DC. En el periodo que abarca hasta septiembre de este año, la compañía vendió software por valor de unos 19.000 millones de pesetas, 8.000 de los cuales procedentes de títulos para DC.

VUELTA AL COLE

En el Reino Unido, Sega patrocinó una gira por universidades llamada Perfecto College Tour (con discjockeys como Paul Oakenfold, capo de la discografía que daba nombre a la gira). El éxito fue rotundo, aumentando la popularidad de DC entre los estudiantes.

CLAVE

Suicidio Comercial · Retraso · Cagarro · Última hora · Novedad · Sexo · Plan sutil · Malhablado · Cooperación · Música














Tokyo, Japón

PIXEL PERFECTO



El desarrollador británico Pixel Planet se ha asociado con la también británica empresa de software Climax. Juntos planean desarrollar un nuevo juego de conducción para DC. *Stunt Driver* parace que utiliza un sistema de desarrollo de gráficos en 3D ciertamente revolucionario.

TODOS A BORDO




Taito está convirtiendo su popular simulador ferroviario *Densha de Go 2* a DC. En el juego debes conducir un tren a través de una serie de rutas, parándote de vez en cuando para recoger más pasajeros. Trepidante idea, ¿eh?

ES PÁ LOS NIÑOS




Sega Enterprises ha diseñado una Dreamcast al estilo hola gatita. Esta versión viene en azul o rojo transparente, con imágenes de gatos felices, que parece ser que enamoran a los niños nipones. Controles, unidades de VM y teclados a juego.

SONIC DE BOLSILLO




El 16 de diciembre sale a la venta un juego de Sonic para Neo Geo. *Sonic Adventure* es un plataformas en 2D que utiliza elementos de previas entregas de la serie. La versión europea todavía no ha sido anunciada.

Internet

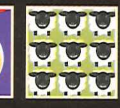

Ganando dinero


Deporte


Sólo en Japón


Lucha


Cosas que molan


Ovejitas


Comportamiento desquiciado


Censura


Eventos


EL TERMÓMETRO

El mes en temperaturas

°C 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Ya a la venta en Europa
185.000 consolas vendidas. Eso son muchos europeos contentos. El continente que juega unido, se mantiene unido.

Juegos Sega
Sega GT, Phantasy Star Online, Space Channel 5. Uf.

Ya tenemos consola
Por fin nos llegó la DC a redacción. Parece que no vamos a trabajar mucho este mes.

Cocktail de cerveza
Mezclar Voll Damm y Estrella. Es un buen cocktail, pero la mañana siguiente...

Deporte americano
Ya vienen, ya vienen todos los juegos de NBA, NFL y lo que quieras. Por favor, que doblen a los comentaristas.

Crisis futbolera
Los equipos con publicidad de Sega o DC en sus camisetas entran en barrena. Adiós, Arsenal. Figo es demasiado para cualquiera

Real Madrid DC
Rumores sobre la inserción de publicidad de Sega en las camisetas de los jugadores del Real Madrid. Más de un culé ya amenaza con dejar la revista si esto se produce.

El cerebro en el bote

Dedicarse profesionalmente a ser un cerebro sin cuerpo seguro que debe ser un trabajo durísimo. La cosa cambia si llevas cinco juegos de Dreamcast contigo.



MARK MASLOWICZ
MANAGER, ENCARGADO DE LAS LICENCIAS A COMPAÑÍAS ASOCIADAS Y DE ADQUISICIONES DE SEGA EUROPA.

El negocio de los videojuegos está lleno de nombres en la sombra, haciendo cosas oscuras a puerta cerrada. Mark Maslowicz es uno de estos personajes. Él se encarga de las relaciones de Sega Europa con las llamadas terceras partes (o sea, con cualquier desarrollador que no sea Sega), aunque no siempre ha sido así. Durante los más de siete años que lleva en la compañía ha ocupado varios puestos, desde Business Manager a Product Manager. Y por un periodo corto de tiempo hasta fue el Relaciones Públicas, el que paga las bebidas y organiza las fiestas.

Más viejo y más sabio. Él casi lo ha visto todo en Sega. "He estado en los buenos tiempos, en los no tan buenos -algunos dirían hasta malos- y ahora los buenos otra vez". Su experiencia en este negocio es realmente amplia, lo que le convierte en la persona ideal para "conseguir sacar los mejores juegos de Dreamcast". Al menos eso es lo que él nos dice.

Pero llegado a este punto, os preguntaréis qué relación tiene el título de la sección con lo que estamos diciendo. Bueno. Mark, si te arrancaran el cerebro y lo pusieran en un bote, ¿qué cinco juegos guardarías antes de que te convirtieras en aceituna rellena? "Durante mucho tiempo habría escogido juegos como *Q*Bert* (Arcade), *Super Mario Brothers* (NES), *Tetris* (Gameboy), las series de *Shining Force* (Mega Drive/Saturn), *Doom* (PC), *Death Tank* (mini juego en el Duke Nukem para Saturn), *Super Mario 64* (N64), *Half-Life* (PC), *Championship Manager 3* (PC) y muchos, muchos más", Mark, toma aire, hombre. Afortunadamente para nosotros, él trabaja para Sega, por lo que ha escogido cinco juegos para Dreamcast, ahorrándonos un montón de trabajo buscando imágenes de esa serie de oscuros juegos que antes ha mencionado. Así que aquí tienes a Mark Maslowicz, el primer cerebro que enlatamos. Escoge sus cinco obligaciones para jugadores de Dreamcast.



Soul Calibur
"¿Qué puedo decir? El Fujitsu Magazine no regala puntuaciones de juego perfecto con facilidad. Se trata del juego de lucha mejor diseñado de la historia y, aunque tal vez no tenga la técnica de algún otro, la profundidad del juego en términos de misiones y modos de historia es insuperable".



Sonic Adventure
"Realmente creo que aparte de en Japón, nadie ha podido todfavía disfrutar este jeugo apropiadamente. Ahora que ya lo hemos traducido a todos los lenguajes europeos, la gente podrá seguir la historia como Dios manda. Además, también se ha mejorado el juego en otros aspectos, por lo que se ha convertido en compra obligada en la campaña de lanzamiento".



Ready 2 Rumble
"Éste ha sido uno de los juegos más populares en la oficina hasta ahora, y todavía le queda mucha vida. Sobre todo, cuando le añades los modos de campeonato y de entrenamiento, los cuales mucha gente todavía no ha visto. Cuando esto suceda, está claro que este juego será uno de los grandes éxitos de Dreamcast este año."



House Of The Dead 2
"Perfecto para aliviar el estrés. Una gran combinación de arcades con la inclusión de elementos extra. Es rápido, violento y nada fácil".



Virtua Striker 2 v2000
"Vale, estoy haciendo un poco de trampa aquí, ya que este juego no saldrá hasta el año que viene, pero es que Virtua triker 2 es actualmente mi arcade preferido y la última versión de Naomi es incluso mejor".









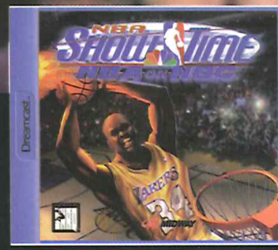


NBA SHOWTIME NBA ON NBC

NO ES SIMULACIÓN.™

MATES CON PELIGRO DE INCENDIO.

Ya no tienes excusa para disfrutar del mejor baloncesto del mundo. Con NBA Showtime: NBA on NBC de Midway.
4 modos de juego, opción multijugador, más de 120 jugadores y 10 estadios.
Es el baloncesto de más alto voltaje del mundo.



Distribuido por:



quema goma



El juego oficial del equipo
SUZUKI ALSTARE



El primer juego de alta
velocidad para tu Dreamcast



El genuino espíritu americano
de un juego Arcade



calienta motores.



www.ubisoft.es

UBI SOFT ENTERTAINMENT · Ctra. de Rubí 72-74 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès

